# 3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



# 话梅工作室免责声明

THE KING OF POCKETGAMES

# 掌机王SP

VOL 20

THE KING OF POCKETGAMES

暑期特别企划

我的暑假玩什么

——献给GBA玩家的游戏大餐

攻略满载

超级大战争DS（NDS）

加油五右卫门（NDS）

机密武装（PSP）

约束之地（GBA）

魔界奇兵（GBA）

全新改版

内文狂加32页

抽奖激增300名

GBM DS PSP

# 奖品再增300份！

# 看《掌机王SP》得大奖




**一等奖 1名**
奖品：SONY PSP掌机（豪华版）




**二等奖 2名**
奖品：任天堂双屏掌机NDS




**三等奖 5名**
奖品：小神游SP



**四等奖 50名**
奖品：SMS2月光宝盒4M记忆棒



**五等奖 100名**
奖品：精美《FF》主题挂机链




**纪念奖 200名**
奖品：SD高达明信片一套(20张)

## 参与方法：

只要在2005年8月5日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中207页中右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第22辑上公布，敬请关注。

# 本辑特别关注

## 全新改版 全新栏目

**游戏万花筒**——八卦、趣闻、怪事、传说，一个都不能少

**轻松日语教室**——日语问题，轻松解决

**掌上动漫游**——动漫游戏不分家，热门动漫全网罗

**游戏美图秀**——奇图共欣赏，美图大家秀

**手机游戏吧**——最新最热的手机游戏在此集结

P59



## 超级大战争DS

### 完全作战指令书




一周目全关卡解析

全指挥官能力详解

全战斗单位相克一览

P92

PSP首款FPS游戏

## 机密武装 完全攻略





游戏系统彻底解说

道具装备完全解析

BOSS战要点全部网罗

THE KING OF POCKETGAMES

# 掌机王Sp VOL. 20

CONTENTS






## 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



## 本辑赠品



火影护腕

GBM 原大纸模






## 游戏索引

# 掌机情报站

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

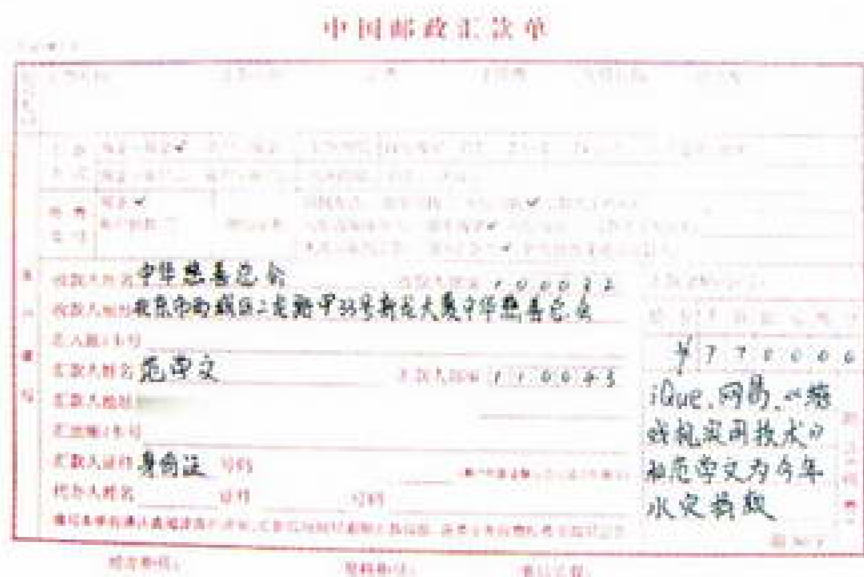
事件 Event

## 全球首台iQue DS竞拍所得将用于慈善事业

由网易游戏频道与神游科技携手举办的“1st Touch”iQue DS的特别竞拍活动于6月28日正式落锤，限定版DS主机，iQue DS中国首发纪念版以7700元的价格被来自沈阳的范学文先生拍得。

本次所竞拍的限定版DS主机由特制主机、主题便携箱、水晶认证书、纯银纪念挂件、开发组亲笔签名海报等部分组成，除了外形精美之外，这也将是全球第一台iQue DS。此次竞拍也是中国内地首次举行的电视游戏相关产业的竞拍活动，具有深远的意义。

今年，洪水再次肆虐我国南部城市，百姓流离失所，神游科技与网易公司作为中国电子游戏与网络事业的带头人，正是籍此机会树立起自己崭新的社会指标，为自己的承诺与公德作出心口如一的注解，在本次竞拍活动结束后，主办方神游公司、合作媒体网易游戏频道及游戏机实用技术，与竞拍得主范学文先生协商将竞拍所得款项，全部捐献给此次受洪水灾害地区。



中国邮政汇款单

收款人姓名：中华慈善总会

汇款人姓名：范学文

¥770000

汇款人证件：身份证

iQue、网易、游戏机实用技术和范学文为今年水灾捐款

▲捐赠给中华慈善总会的邮政汇款单。

神游公司一向植根于中国，致力于振兴中国游戏产业，与美日共同研发全球领先的产业先进技术，自2003年底向推出中国人消费的起的iQue SP等游戏主机后，多次与网易公司强强联手举办了多项轰动玩家的活动，并将自己营业所得多次无偿捐献给慈善机构，而作为本次主要支持媒体的网易公司，也一直热心于社会公益事业，自网易公司成立以来，曾经推出大量公益性专题报道，发起以及直接捐款上亿元，稳居中国四大门户网站之一。

**●关于本次竞拍得主范学文先生**

来自沈阳的范学文先生今年23岁，身高185cm，其最大业余爱好就是玩游戏。范先生的家中已经拥有PS2、NGC、PSP、GBA SP等主机，并且之前其实也已经购买了一台NDS。在接受记者采访时，范先生表示他认为7700元的价格对于中国第一台iDS来说是非常便宜的，他原本预计成交价格会到2万元左右。范先生虽然今年只有23岁，不过他马上就要当爸爸了！而这一台iDS就是他送给宝宝的“见面礼”！



## 软件 Software 模仿《生化危机4》，NDS版《生化危机》登场！

据英国媒体报道，Capcom目前正在开发一款NDS版《生化危机》新作。不过Capcom官方目前并未确认这则报道的真伪。

据报道，NDS版的《生化危机》将会是该系列第一作的重制版，并且将会采用大受好评的NGC版《生化危机4》的肩后视点。采用这样的视点自然就意味着该作将会是一款真正的全3D游戏，而不像原作那样采用3D的人物＋预渲染的CG背景。NDS的触摸屏也将会在本作中发挥重要作用，玩家可以在屏幕上划过，这样就可以指挥克里斯或者吉尔挥舞手中的刀。并且触摸屏预计也将会用来作为解谜和各种迷你游戏的操作。

由于Capcom方面并没有正式公开本作，这则消息是否属实我们目前还很难下定论，不过以Capcom和任天堂的关系，在NDS上推出一款



《生化危机》也是顺理成章的事。Capcom违背当初NGC独占《生化危机4》的诺言决定推出PS2版，对任天堂自然要有一个交代，而最好的交代当然就是在任天堂的主机上再推出一款《生化危机》！

## 事件 Event 东京游戏展2005宣传海报公开

日本电脑娱乐供应商协会(CESA)以及日经BP公司日前公开了“东京游戏展2005”的进一步消息，目前已经有超过50家发行商报名参加本届展会，并且Xbox 360和PS3预计都将展出试玩版。不过与往年一样，任天堂今年依然不会参加TGS。本届展会将于9月16日～18日期间在幕张会展中心召开。今年东京游戏展的主题是“走在最前端展望未来吧！”

去年东京游戏展的亮点是PSP和NDS两大掌机，而今年的TGS 2005最大的看点则是PS3和Xbox 360。SCE社长在去年的“PS会议”中已经表示将会在今年的TGS上提供PS3游戏的试玩版，而Xbox 360也将会提供接近成品的游戏试玩版。本届TGS将从7月19日开始接受订票。




▲本届东京游戏展的宣传海报。

## 事件 Event 台湾PSP多项盛夏宣传活动火热进行中

SCEH从7月7日起开始举办“玩乐一夏‘P’就送”以及“玩乐一夏 新作体验会”等一系列PS2和PSP的软硬件夏季宣传活动，这一系列活动将于8月底结束。




“玩乐一夏‘P’就送”活动中将会推出多种PS2和PSP热门大作以及软硬件套装，并且将会举办抽奖和积分兑奖活动。玩家只要在这段时间内购买“PS2主机＋《战栗杀机 中文版》＋《凡人物语》”的捆绑套装，就有机会获得限量提供的PS2原装主机包。这段时间内推出的PS2和PSP等十多款游戏将有积分兑奖促销措施，凡是购买这些指定游戏，就可以凭借贴在软件外包装上的贴纸点数兑换PSP UMD保护套、PSP嘻哈帽、PSP水壶、毕啵猴T恤等赠品，并且可以参加PS台湾官网的抽奖活动。

夏季期间，SCEH将会在台北、台中、台南三个地区举办“玩乐一夏 新作体验会”，该活动将会动用”Dream Shuttle“超大型宣传展示货柜车，现场也会有PSP Girl陪观众玩游戏。该活动中将会有大批PS2和PSP大作的试玩版。

## 事件 Event 微软将扶持任天堂NDS对抗PSP！

从去年开始就有传言称，微软旗下的Rare制作室将会为任天堂开发游戏。虽然为竞争对手的主机开发游戏听起来有点不可思议，不过Rare为任天堂掌机开发游戏的可能性还是很高的。英国的Rare制作室从1990年代初期开始就是任天堂的忠实盟友，由他们开发的“《超级大金刚》系列”总销量在任天堂社内仅次于《马里奥》和《口袋妖怪》。后来微软以高价将Rare从任天堂手中买走，目前Rare正在为Xbox 360开发《完美黑暗Zero》和《卡美奥：元素之力》。




最近，Rare为任天堂开发游戏的消息终于得到了证实。Rare目前已经在其官方网站上公开招募NDS游戏开发人员，主要招聘职位为美术师和程序师。并且明确指出，他们这次招聘的是那些“希望加入我们获得无数奖项的开发团队开发NDS大作”的职员。

## 事件 Event 英国破获一起GBA盗版卡网络非法销售案

据英国媒体报道，欧洲娱乐休闲软件发行商协会(Entertainment & Leisure Software Publishers Association，ELSPA)与伯明翰交易标准局(Birmingham Trading Standards，BTS)最近联合展开了反盗版调查行动，居住在英国伯明翰Sutton Coldfield的一位年约40岁的女子因为涉嫌在网上销售盗版GBA游戏卡而被逮捕。

这位女性嫌疑犯从去年开始在全球最大的拍卖网站eBay上销售GBA盗版卡，而她本人却在商品描述中声称其为正版卡带。ELSPA和BTS的相关人员获悉之后立即进行调查，结果发现这名女子已经在过去一年内进行了400多笔网络交易。BTS的调查官在这位女性的住处发现了大批GBA盗版卡带，据报道，这批卡带多数是从香港引进，通过英国Coventry机场运至英国境内。这位女子将这些盗版卡带以10～25英镑的高价出售，牟取暴利。

## 软件 Software 好莱坞经典大片《壮志凌云》飞临NDS



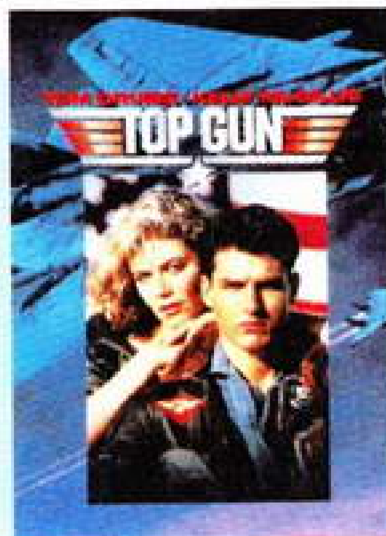
Mastiff公司宣布将会根据派拉蒙的经典电影《壮志凌云》(Top Gun)推出一款NDS版同名游戏，在本作中，玩家将会扮演一位新兵飞行员，通过一系列的精英训练和战斗成长为最优秀的飞行员。

《壮志凌云》中总共有10个单人游戏任务，任务种类非常丰富，包括有：空中缠斗、掩护任务、保护领空等，战斗场景种类包括森林、海洋、极地、沙漠等。本作对应NDS的无线通信功能，可以进行2～4人的多人游戏。在游戏中，玩家可以使用的武器非常丰富，有机身搭载的机关枪，也有普通导弹、自导导弹等。战斗场面以上屏幕呈现，而下屏幕为显示地图。



### ●电影原作的简介

《壮志凌云》是派拉蒙于1986年5月16日推出的一部经典电影，著名影星汤姆·克鲁斯就是因为在本片中饰演主角麦德林而开始走红。激烈的空战场面是本片的最大卖点，在将近两个小时的影片中，有一个半小时都是战斗机在蓝天中翱翔或者战斗的镜头。本片获得了第59届奥斯卡最佳电影歌曲奖和第44届金球奖最佳原创歌曲奖。该片的全球票房高达3.5亿美元。



**NDS《真・三国无双》：**Koei宣布《真・三国无双》NDS版将于9月29日发售，本作基于PS2版的《真・三国无双3》制作，不过所有角色都会以Q版形象登场。本作支持Wi-Fi无线多人游戏。

**UMD获国际标准认证：**索尼的UMD光碟格式目前已经获得了Ecma International标准化推进组织的认证，成为编号为"ECMA-365"的标准。SCE将会向国际标准组织ISO/IEC的联合技术委员会JTC1提案，接受各会员国的标准化审核。

**欧版NDS破百万：**NDS在欧洲上市3个月后，目前其销量已经突破了100万台，其中仅英国地区就卖出了25万台。这100万台销量有一半是在上市3个星期内卖出的。

**PSP电池容量加倍：**英国购物网站CodeJunkies日前开始提供一款大容量PSP内置电池"X2 Battery"，这款电池采用锂高分子聚合电池，电量达到3600mAh，是标准PSP锂电池的两倍。这款电池采用与电池盒盖整合的设计，比原本的电池盒盖更为凸出。该产品售价为49.99美元。

**中文版《三国志V》：**台湾光荣日前宣布，目前正在发售中的《三国志V》将于8月10日在台湾推出繁体中文版。这是继《天地之门》之后的第2款正式公布的中文化PSP游戏。



**SCE亚洲分公司：**SCE于7月1日起成立了"索尼电脑娱乐亚洲分公司"(Sony Computer Entertainment Asia)，该公司由SCEH的常务董事安田哲彦兼任社长，今后泛亚洲地区的业务运营将由这家SCEA负责。并且SCE方面将会成立一家新的大型游戏制作室"索尼电脑娱乐日本制作室(Sony Computer Entertainment Japan Studio)"。SCE的全球各大游戏开发部门都将由目前的SCEE行政总裁Phil Harrison掌管。

**《真实犯罪2》PSP版：**美国知名游戏零售商GameStop最近在其商品列表中更新了一款令人意外的新作：《真实犯罪：纽约市》的PSP版，从GameStop的消息来看，本作将于2006年2月1日发售。不过Activision方面确定的只有PS2、Xbox和NGC版。

**《FFVII：AC》UMD版：**Square Enix日前确认UMD版《最终幻想VII：再临之子》将于9月14日与DVD版同步发售，至于UMD版是否会推出DVD一样的超豪华版目前并未确定。预订本作的玩家将会获得一张《高速战斗音乐精选》CD，这里面的音乐摘录自9月底发售的《最终幻想VII：再临之子》原声大碟。



**NDS《塞尔达传说》：**任天堂的青沼英二在接受媒体采访时透露，随着NGC版《塞尔达传说 含光公主》的开发工作接近尾声，他将会投入NDS版《塞尔达传说》新作的开发，而宫本茂将会主持开发"革命"版《塞尔达传说》新作。这两款游戏可能会有互动功能。

**50万台韩版PSP：**SCEK方面表示，由于PSP在韩国大受欢迎，在发售后2个月的时间里已经卖出了13万台，SCEK方面目前已经将年内韩版PSP的销售预期上调20%，预计2005年内可以卖出50万台。



**"Simple PSP"系列：**D3 Publisher宣布将于今年秋季在PSP上推出一个新的"Simple"系列，该公司已经开始在NDS上推出"Simple DS"系列。

**《罪恶装备》发售日：**Sammy宣布PSP版《罪恶装备XX ♯Reload》将于9月22日发售，售价为3990日元。本作的美版由Majesco发行，名为《罪恶装备 审判》。另外，NDS版《罪恶装备：Dust Strikers》将于9月15日在欧洲发售。



**NDS版《多啦A梦》：**日本漫画杂志《Korokoro》报道，目前NDS版的《多啦A梦》正在开发中。

**《Bleach》续作：**索尼宣布将会在PSP上推出《死神Bleach：炙热之魂2》，本作将于今年冬季发售。




**PSP版《指环王》：**EA目前正在开发一款PSP战略冒险游戏新作《指环王：战略版》，本作将于11月在美国发售。

**"播放君"播放MP4：**任天堂宣布本月将会通过软件更新的方式使得NDS/GBA影音播放设备"播放君"具备与PSP相同的MP4影像播放功能，用户只要在SD卡根目录安装约500KB的更新档案即可播放高画质的MP4影像。这次的功能更新也证明了"播放君"可以通过软件更新的方式追加新功能。

**军方报纸的游戏指南：**美国国防部授权的《星条旗》日报宣布将于8月27日出版一本游戏指南书《The Gamer's Guide to the Galaxy of Cool Electronic Stuff》，内容包括大量最新电视和电脑游戏的前瞻、评论，掌机、周边配件以及一些应用在娱乐中的新技术等，甚至还有今年E3展的深入报道。这本指南书是为驻扎在全球各地的美国士兵准备的，游戏是他们日常生活中的重要娱乐方式。

# 掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

从本辑《掌机王SP》开始，"掌机黄金眼"的版式将会和以前发生一些变化，每次改由三位小编共同评分的形式相信会带给各位玩家更为客观的游戏点评。这次为大家点评的《机密武装》是PSP上首款FPS游戏，同时也属于日本厂商较少涉及的游戏类型；《甲虫王者》和《桃太郎电铁G》的素质也不会令玩家失望。



栏目主持：雷伊

## 机密武装

Coded Arms




画面
音效
系统

FPS类型游戏不是第一次登陆掌机，但在PSP平台上登场的本作才应该算得上掌机上第一款完整意义的FPS，FPS游戏的各种要素在PSP的强大机能下被完美地演绎，流畅而精细的3D画面，逼真而充满临场感的音乐音效，至于操作，PSP的按键也完全能够胜任(但是玩家还是需要一定时间熟悉)，游戏最大的不足就是场景重复太多。

本作在画面和音效上表现得都比较到位，各种特效给人以一种真正处于电脑空间中的感觉。在键位的安排上几乎全部都可以自定义，因此任何人只要花一定时间就能够找到最适合自己的操作感。游戏中的迷宫采用了自由生成系统，可重复游戏性得到了保证，但场景重复度过高的问题却也因此暴露出来。联机对战非常有趣，有条件的玩家一定要尝试。推荐

作为掌机上的首款FPS游戏，本作在发售之前就备受瞩目。实际游戏的画面非常华丽，武器的声光效果也很让人满意。游戏的操作方式需要一段时间的适应，不过习惯之后就能慢慢地体会到游戏的快感。BOSS战也是游戏的精彩之处。随机生成的地图能够很大程度上保持游戏的新鲜感，但场景之间太过相似也是一个难以回避的缺点。

UMD■Konami■FPS■2005年6月23日■1～4人■无对应周边■160KB

## 甲虫王者 通往冠军之路

甲虫王者ムシキング グレイテストチャンピオンへの道




画面
音效
系统

《甲虫王者》作为一款深受日本玩家欢迎的卡片游戏被世嘉制作到了GBA上。游戏讲述了主角在偶然机会下接触甲虫对战，并以最强的甲虫的训练师为目标的故事。游戏以卡片的游戏方法为基础，因此主要内容还是卡片战斗。战斗中利用猜拳来决定攻击是否奏效，而发动的攻击就是你战前装备的各种技能卡，发动必杀时画面十分华丽，值得一玩。推荐

号称"《口袋妖怪》终结者"的游戏，在各个方面都处理得中规中举。游戏的规则并不复杂，一般玩家都能够轻松上手，但在策略性上却做得一点都不马虎，值得玩味。游戏中众多的甲虫和丰富的必杀技都相当具有可看性。总的来说，本作的风格比较轻松，是一款比较低龄化的作品，如果对甲壳类昆虫不反感的话，还是相当值得一玩的。

很好玩的甲虫游戏，无论音乐还是画面都有不错的表现，虽然用猜拳来决定甲虫间攻击的设定感觉有些古怪，但战斗时甲虫的动作还是非常真实生猛的，发动超必杀发动时的大魄力攻击和胜利后甲虫的特写，更使这些黑虫气势十足。和硬派的造型相反，游戏的人物风格设定都非常可爱，但人物间对话显得有些冗长且不能按键跳过，算是本作的不足之一。推荐

卡带(2.56M)■Sega■RPG■2005年6月23日■1～2人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

## 桃太郎电铁G

桃太郎电铁G ゴールド・デッキを作れ！




画面
音效
系统

休闲类的大富翁类游戏，画面用色比较鲜艳，并且音乐也制作得相当出色，只要听一会就能让心情变得放松起来，操作和规则也非常简明易懂。整体而言是那种玩起来非常轻松愉快的游戏。另外厂商也充分考虑到掌机户外难以长时间游戏的特点，专门设计了快节奏的“三年决战”模式，显得很有诚意。喜欢大富翁类游戏的朋友不应错过本作。推荐

GBA上的第一款“《桃太郎电铁》系列”作品终于登场。本作玩法并未做太大改变，依旧是一款日本风格浓厚的大富翁类游戏。玩家将乘坐火车在各地游走，购买地皮，建设各种建筑，而最终目的就是要搞垮对手。游戏的卡片系统十分有意思，各种作用的都有，黑对手一下的感觉十分不错。本作可进行联机，多人共同游戏的感觉可是十分热闹的。

作为日本极具人气的大富翁类游戏，该系列拥有悠久的历史，初次登陆GBA，系统方面保留了系列一贯的严谨和完善，玩起来很激烈，各种有趣的突发事件也常常让人人忍俊不禁，但是对于国内玩家来说，游戏的亲和力明显不够，无论是角色还是场景，国内玩家恐怕都不太熟悉，导致代入感不足。不过GBA上没有中文《大富翁》，试试这个也不错。

卡带(128M)■Hudson■TAB■2005年6月30日■1～4人■GBA专用通信线■自带记忆功能

## 魔界奇兵 扣响天国之门

メルヘブン Knocking'on Heaven's door




画面
音效
系统

本作的画面很精美，角色在屏幕中的比例也非常大，但这样反而导致了场景过小，算是一个小缺憾。不过战斗部分过分依赖运气算是一个很不友好的设定。很匪夷所思的是，攻击的方向竟然只能是横着的……平时欺负杂兵是倒是非常爽快，但是打BOSS的时候却又很可能“不由自主”的GAME OVER，平衡性有待提高。

根据时下颇为热门的动漫作品改编而成的动作RPG。虽然是一款A · RPG，但是游戏中随机出现的一些卡片常常会左右战斗的胜负，这种运气使然的战斗系统让人有些匪夷所思，也大大影响了游戏的流畅程度。游戏在画面表现上还算不错，动漫原作中的人气角色刻画地比较细致。和绝大多数根据动漫改编的游戏一样，只推荐给FANS。

Konami根据动画改编而成的动作类RPG。游戏的故事跟原作一模一样，讲述了银太在异世界冒险的故事，相信对动画熟悉的玩家一定会感到异常亲切。主角手持会说话的ARMS来发动普通攻击，手感不错，不过总是三连击似乎有些单调。好在游戏中拥有为数众多的ARM卡片，让战斗富有战略性的同时也显得更加丰富多彩。

卡带(128M)■Konami■A · RPG■2005年6月30日■1人■无对应周边■自带记忆功能

## 幻想少年

ファンタジックチルドレン




画面
音效
系统

风格很奇特的作品，动作部分完全没有战斗恐怕会让许多玩家感到不习惯。主人公的动作很容易让人想起2D时代的波斯王子，攀爬、跑动的动作做得比较细腻，游戏的画面也还算不错。战斗部分的规则和石头剪刀布相同。至于流程方面……这么说吧，如果不是看过原著的朋友，恐怕会直到通关也不知道自己在做什么……游戏的难度比较高，玩家要做好心理准备。

一款动漫作品改编的游戏。对比起原作动画，本作的素质只能算差强人意。游戏的玩法与FC版的《波斯王子》颇为相似，主人公需要在森林、佛像、寺院等众多绘制精良的场景内进行探索，而无法直接以动作进行战斗。而战斗则是以类似于猜拳的方式进行。游戏的亮点应该说是秉承了原作的优秀主题，风格比较清亮，是很适合暑期的一款游戏。

一款具有美版ACT操作风格的日版游戏，手感非常差，动作也很生硬死板，虽然是动漫改编，虽然游戏的背景画面制作得细腻漂亮，但对于一款ACT来说，失去了良好的操作，任何其他的都是浮华。而时不时出现的对话，更使本来就不流畅的ACT流程变得更加支离破碎。可以说，本作应该是一款非常FANS向的游戏。

卡带(64M)■Bandai■ACT■2005年5月19日■1人■自带记忆功能

# 最新日本掌机游戏周间销量榜

**✱ 累计时间2005年6月20日～2005年6月26日 ✱**

世嘉的《甲虫王者》以首周20余万的成绩毫无悬念地夺得了本次销量榜的冠军，以其不俗的游戏品质和在低龄玩家中的影响力，今后必定会长时间占据本榜单；来自任天堂的《乐引辞典》没有能够延续《任天狗》和《成人脑力锻炼》的良好销售成绩，累积销量不过1万有余，不过作为一本电子工具书，它还是相当有参考性的；PSP上首款FPS游戏《机密武装》勉强挤进了前5名，虽然实际销量一般，但消化率却达到了50%以上，成绩也算差强人意吧。



GBA

## 甲虫王者 通往冠军之路 第1位

世嘉近年来销量最被看好的软件之一，其发售甚至带动了GBASP的销量。

周间销量22万2199套
累积销量22万2199套

◆Sega ◆RPG ◆2005年6月23日发售 ◆4800日元



NDS

## 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS 第2位

《成人脑力锻炼》是保证近期NDS主机销量一路高歌的重要功臣。

周间销量30151套
累积销量20万4948套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年5月19日发售 ◆2800日元



NDS

## 任天狗(柴犬&腊肠&吉娃娃) 第3位

累积销量已达50万的任天狗是任天堂塑造的又一个成功品牌。

周间销量22039套
累积销量49万4330套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元



NDS

## 超级大战争DS 第4位

在海外人气高涨的《超级大战争》系列在日本只能说人气一般。

周间销量14306套
累积销量14306套

◆Nintendo ◆SLG ◆2005年6月23日发售 ◆4800日元



PSP

## 机密武装 第5位

作为一款掌机上的FPS，《机密武装》的素质和成绩已经合格了。

周间销量12796套
累积销量12796套

◆Konami ◆FPS ◆2005年6月23日发售 ◆4800日元

| 名次 | 游戏 | 销量 |
|---|---|---|
| 第6位 NDS | 加油伍佑卫门 东海道中 大江湖天狗返还之卷<br>◆Konami ◆ACT ◆2005年6月23日发售 ◆4800日元 | 周间销量9986套<br>累积销量9986套 |
| 第7位 NDS | NARUTO 最强忍者大结集DS<br>◆Tomy ◆ACT ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元 | 周间销量4287套<br>累积销量17万3737套 |
| 第8位 NDS | SD高达G世纪DS<br>◆Banpresto ◆S・RPG ◆2005年5月26日发售 ◆5800日元 | 周间销量4272套<br>累积销量72786套 |
| 第9位 GBA | 口袋妖怪 绿宝石<br>◆Nintendo ◆RPG ◆2004年9月16日发售 ◆4800日元 | 周间销量4241套<br>累积销量155万3595套 |
| 第10位 NDS | 乐引辞典<br>◆Nintendo ◆ETC ◆2005年6月16日发售 ◆4800日元 | 周间销量4009套<br>累积销量10834套 |

# 以一年战争为背景的全新高达游戏降临PSP！





# GUNDAM BATTLE TACTICS

PSP 高达 战争策略

◆Bandai／BEC◆ACT◆预定2005年9月22日◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应无线LAN

ガンダム バトル タクティクス

早在加入PSP之初，Bandai就宣布将会在PSP上推出一款以《机动战士高达》为题材的动作游戏，不过PSP发售半年来，Bandai却一直都没有对外公布该游戏的更多信息。如今，这款原创的高达游戏终于揭开了其神秘的面纱，而且开发进度已经高达75%。PS2上的多款高达作品一直以来都有着非常不错的销售成绩，而这款全新的《高达 战争策略》无疑也将成为PSP上越来越多的原创游戏中最被看好的作品之一。

文 雷伊

与今年4月发售的《机动战士高达 一年战争》一样，本作的舞台也是一年战争。在游戏中，玩家可以从联邦军或者吉翁军中选择不同的驾驶员，驰骋于激烈的战场。本作集结了《机动战士高达》、《口袋中的战争》、《第08MS小队》、《高达外传》和《高达战记》中的人气机师及机体，必将给玩家带来至高的感动。



▲本作中主要的"任务模式"顾名思义必须完成各种任务才能顺利通过，这个模式中的战场主要在地上。

▲▶原作中的许多经典场面和对话都将在本作中得到完美地再现。



**高达（ガンダム）**

编号为RX－78－2，联邦军V计划中RX－78系列的二号机，驾驶员为联邦军少尉阿姆罗·利。此机在一年战争中创造了不可思议的辉煌战果，从而被敌方敬畏的称之为"白色恶魔"。



**钢加农（ガンキャノン）**

编号为RX－77－2，此机为RX计划中中距离支援炮击用MS，负责对GUNDAM进行中距离炮火支援以及对敌方进行射击压制。装备有两门肩部240MM加农炮和专用光束步枪，拥有强大的火力。驾驶员为凯·西汀。



**陆战型高达（陆战型ガンダム）**

编号为RX－79G，此机是用RX78－2GUNDAM开发过程中所剩余的部件开发而成。初期大概生产了20部，其中的12部分配给了东南亚机械化混成大队。可装备180MM加农炮、光束步枪等武器。驾驶员为卡莲·约书亚和特瑞·山达斯JR。



**Ez－8**

编号为RX－79[G]Ez－8，此机是由被阿普撒拉斯II击破的RX－79G为基础使用预备部件而拼凑成的，因此此机其实只有一架。与其原型RX－79相比，增加了装甲并且对整机进行了轻量化处理。驾驶员为西罗·亚马达。

## 对应通信对战

在《战争策略》中，玩家可以利用PSP的无线通信功能来实现最多4人同时游戏。除了相互对战外，还可以共同结成小队，享受多人游戏给玩家带来的快感。

## 任务完成流程

游戏中登场的任务非常之多。除了再现原作中的经典剧情外，有不少任务是游戏中完全原创的。下面我们就来说明一下游戏中完成任务的流程。

### 1 选择任务




游戏中最初可供选择的任务很有限，玩家必须不断完成固有任务才会追加新的任务。已经完成的任务可以不断挑战，以获得更好的成绩。

### 2 选择机师




选择联邦军和吉翁军的机师，搭乘的机体和任务完成的条件都是不同的。想要完成所有任务，就必须在联邦军和吉翁军之间不断切换来游戏。

### 3 选择MS




和可选择的任务一样，最初可以选择的机体也是有限的，随着游戏进程的推进才会不断增加。如果在任务中取得优异成绩的话，那么过关后将有可能得到高性能的机体。

### 4 执行任务




在执行任务时最关键的是注意完成任务的条件，在此基础上注意自己的击坠数、命中率和受伤害情况就可以取得更加优异的成绩。



**阿莱克斯（アレックス）**

编号为RX-78-NT-1。由于NEWTYPE在一年战争中所显示的巨大的战斗能力，所以联邦军专门为最强的NEWTYPE战士阿姆罗·利开发了此机。但讽刺的是，作为阿姆罗专用机存在的本机并没有由阿姆罗搭乘过。驾驶员为克里斯蒂娜·马坎吉。



**扎古（ザク）**

编号为MS06F。此机为吉翁军的主力MS，泛用性和量产性极高，大约生产了3000架，并且对以后的MS发展产生了极为深远的影响。可装备120MM机枪和280MM火箭炮等武器。很多ZION军的ACE驾驶员都是驾驶此机成名的。

**蓝色命运1号机（ブルーデスティニー1号机）**

编号为RX-79-BD-1。此机是由科尔斯特博士开发，搭载了具有NEWTYPE作战能力的EXAM系统。此机是BD系列的一号机，由于科尔斯特的要求，被特意涂装成蓝色。装备有100MM机枪、光束军刀等武器。驾驶员为加岛勇。

**夏亚专用扎古（シャア专用ザク）**

编号为MS06S。此机是吉翁军王牌机师夏亚·阿兹那布的专用机。与一般扎古相比，它提高了燃料的燃烧效率，增强了通讯系统。配合夏亚的超强能力，此机据称有一般扎古三倍的速度。

**阿姆罗·利（アムロ·レイ）**



GUNDAM-RX-78的驾驶员，最强的NEWTYPE战士，一年战争的英雄，被称为白色恶魔。在战争中和敌方驾驶员拉拉·辛相遇并萌发出感情，但是最后由于意外误杀了拉拉，因此也和吉翁军的夏亚成了宿敌。

**夏亚·阿兹那布（シャア·アズナブル）**



吉翁军军官，因在卢姆战役中击毁联邦军5艘战舰而成名。又因为喜欢把机体涂装成红色，所以被称为赤色彗星。阿姆罗的宿敌。

**兰巴·拉鲁（ランバ·ラル）**



被称作青之巨星的吉翁军王牌机师。搭乘MS07B-GOUF与GUNDAM展开苦战，由于机体的性能不敌GUNDAM，后来对WHITE BASE进行特攻时壮烈战死。

**盖亚（ガイア）**



吉翁军的王牌机师，搭乘机体为MS09DOM，和马修、奥特加一起被称为黑色三连星。最大的战果就是曾经俘获了联邦军上将雷比尔。

**克里斯（クリス）**



GUNDAM-NT-1-ALEX的测试驾驶员。为了阻止吉翁军独眼巨人队的ALEX强夺计划而战斗。对吉翁军的驾驶员巴尼很有好感。战后被调往地球，后退役做了一名歌手。

**巴尼（バーニィ）**



吉翁军独眼巨人队的一员，在GUNDAM NT-1强夺计划失败后，在殖民地少年阿路的帮助下驾驶MS-06FZ与GUNDAM-NT-1进行决战时战死。

**西罗·亚马达（シロー·アマダ）**



地球联邦军东南亚机械化大队第08MS小队的小队长。在作战中与吉翁军的测试驾驶员爱娜相遇并相爱。最后由于不能忍受战争而脱离军队隐居，在故事的最后成为了一位父亲。

**诺里斯·巴卡德（ノリス·バッカード）**



为萨哈林家效忠的吉翁军军人。作为爱娜哥哥基尼亚斯的副官，驾驶MS07B3老虎改和西罗进行了殊死的战斗。后为了掩护运输机起飞而光荣战死。

**加岛 勇（ユウ·カジマ）**



地球联邦军的测试驾驶员。所搭乘机体是蓝色命运1号机（后换乘3号机），被称作藏蓝色的死神。他沉默寡言却拥有超强的实力，据说可以和联邦军最强的NEWTYPE阿姆罗·利平分秋色。

**尼姆巴斯（ニムバス）**



自称吉翁的骑士。搭乘机体为MS-08TX[EXAM] Efreet，后为蓝色命运2号机。在强夺蓝色命运2号机的过程中与联邦军驾驶员加岛勇相遇，而后一直躲避加岛的追击，最后在与加岛的决战中战死。

**大魔（ドム）**

编号为MS09。此机搭载了核喷射引擎，所以机动性极高。武器方面有胸部扩散光束炮，热能军刀，360MM火箭炮等。驾驶员为有着黑三连星之称的盖亚，马修，奥特加。

**夏亚专用魔蟹（シャア专用ズゴック）**

编号为MSM-07S，夏亚的专用机。比起一般的MSM07相比，动力炉出力，运动性以及装甲材质都有了很大的提高，配合上夏亚的能力，可以发挥出极大的威力。

**老虎改（グフカスタム）**

编号为MS07B3。是MS07B-GOUF的改良性，一般的驾驶员对此机敬而远之。此机装备有电热鞭和75MM格林机关炮等武器。驾驶员为诺里斯·巴加纳。

**伊夫里特改（イフリート改）**

编号为MS-08TX[EXAM]，此机也是由科尔斯特博士开发而成，配合上两把热能军刀，使得其近战能力极为强悍。驾驶员为尼姆巴斯·修塔森。

**魔蟹（ズゴック）**

编号为MSM-07。此机是吉翁军MIP公司开发的水陆两用型MS。装备有头部240MM导弹发射器，腕部MEGA粒子炮等武器。

文 雷伊

# 攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX

士郎正宗原作的《攻壳机动队》在世界范围内引起了巨大的反响，在PS、PS2版的相关游戏相继推出后，这部知名作品又开始向PSP平台进军了。PSP版的《攻壳》是一款主观视点射击游戏，在游戏中，玩家必须从草薙素子、巴特等4名能力各异的角色中选择相应的角色、与思考战车塔奇库码共同去完成各种任务。本作在剧情上属于完全原创，而游戏中的过场动画则依然交给了负责原作动画的Production I.G，视听上的享受必定有所保证。




**PSP 攻壳机动队 狩人领域**

◆SCEJ/G-Artists◆FPS◆预定2005年9月15日
◆日版◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应无线LAN◆推荐玩家年龄：12岁以上

攻壳机动队 Stand Alone Complex 狩人の领域

## 草薙素子 CV:田中敦子



公安9课实际上的领袖，被队员们称作"少佐"。除大脑以外被全身义体化，对义体的控制能力极强。电子战，情报战专家。以前是军人出身，参加过第四次世界大战。

## 巴特 CV:大塚明夫



9课的一员，素子的左右手。擅长使用大口径火器，电子战专家。对机械有着非同一般的执着。另外，对素子有着"同僚以上，恋人以下"的感情。

## 托古萨 CV:山寺宏一



被素子从警视厅特别选拔出来的队员，原本的工作是刑警。他是9课里义体化程度最低的成员，也是唯一有老婆孩子的人。能力相对来说是9课最差的，但是他对案件有着敏锐的感觉。爱好是老式的跑车和枪械。

## 斋藤 CV:大川透



9课的一员，主要负责狙击。可以通过被称为"鹰之眼"的左眼和卫星之间的连接获得狙击的必要情报，所以是世界上最高级别的狙击手。全身除了左眼和左手之外全是肉身，是9课除了托古萨义体化最低的人。

## Story

公元2003年5月，新滨国立档案馆发生了一起恐怖分子劫持人质的事件，为了解救人质，公安9课全体出动。恐怖分子的要求是得到"ホ-88文书"，此文书是自卫队的道场陆将补(注：陆将补相当于少将)对以前政变未遂事件的取证调查书，在20年保密期过后，已经对公众解密了一部分。公安9课成功歼灭了恐怖分子，但是由于恐怖分子事先埋下的炸弹爆炸，使得他们的身份无法被解析。新滨事件3个月后，公安9课开始向旧电脑都市贝尔达尔贝进发，他们此次的任务是保护参加都市归还纪念仪式的原内务大臣比留间。荒卷、素子、巴特、托古萨，斋藤以及4部思考战车塔奇库码负责了此项护卫任务。正如9课所预料的，恐怖事件真的发生了，现场被设置了大量爆炸物，准备参加纪念仪式的政要以及他们的家人也被恐怖分子绑架……面对接踵而至的恐怖事件，9课只能将它们逐一排除。

## Chapter 1. Crossing

在这次的《攻壳机动队》中，玩家需要根据不同的情况选择最适合的角色来完成各个章节中出现的“事件任务(イベントミッション)”才能通过该章节。在第一章中出现的事件任务为“救出人质”，该任务发生在位于新滨的国立公文书馆。在荒卷解说完本次的任务后，任务也就正式开始了。



▲每个章节开始前都有丰富的剧情交待。

### 事件任务 救出人质




该任务要求玩家从国立档案馆的2楼侵入内部，一边打倒前来阻击的敌人一边向地下的电算化室前进。由于是第一章，玩家可以趁机熟悉一下基本操作。

## Chapter 2. Far North



▲在地图画面上可以选择副任务。

为了保护参加纪念典礼的政要，公安9课赶往了贝尔达尔贝。在典礼开始前恐怖分子已经横行，作为接续部队与重要人物前往现场的荒卷，必须通过监视器来指示公安9课成员的作战，力争在与会人员赴会前先将恐怖分子消灭干净。第2章事件任务开始前会出现数个副任务让玩家选择。

### 副任务 解除炸弹

在地图上的各个场所中都发现了恐怖分子事先安装好的爆炸物，玩家必须将它们一一拆除。在爆炸物的附近有时会有身着光学迷彩的恐怖分子前来妨碍玩家。




### 根据不同任务选择不同武器

在任务开始前，玩家可以自行选择各种不同的武器。因为每位角色擅长的武器都各不相同，所以在分配武器前要先妥善考虑。



◀在作战简报画面时可以选择各种塔奇库码。

### 副任务 救出孩子

政要的孩子被绑架了，恐怖分子利用远程操控的机器人将孩子监禁了起来，玩家必须在他们逃之夭夭之前救出孩子。



### 副任务 救出原贝尔达尔贝市长

前日行踪不明的原贝尔达尔贝市长被占领码头的恐怖分子所隔离，他们同时也是纪念典礼的捣乱分子。秘密潜入敌人窝点，安全救出市长吧！



▲如果被敌人发现的话就会危及市长生命，所以最好在远距离狙击敌人。

# 信長の野望 天翔記

文 雷伊

在将《三国志V》移植到PSP后，Koei又即将把旗下另外一个历史SLG代表系列《信长的野望》搬上PSP平台。此次移植的《天翔记》是“《信长》系列”的第6款作品，也是全系列中备受好评的一作。在PSP上经历了《三国无双》的爽快、《三国志V》的醇厚以及《遥远的时空中2》的浪漫后，Koei的这款看家作品必能让你再度对PSP爱不释手。

**PSP 信长的野望 天翔记**

◆Koei◆SLG◆预定2005年8月25日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

信长的野望・天翔记



PSP版的《天翔记》移植自PS版，并在其基础上针对掌机平台进行了改良。游戏除了将采用16：9的画面来表示外，在读取频度上也进行了改进。此外，游戏的片头和结局动画都针对PSP的特性进行了重新制作，非常具有可看性。

## 《信长的野望 天翔记》的三个关键词

### 教育 激励人才，巩固家臣

武将的成长是《天翔记》的一个重要主题，众多武将只有经过接收教育、参与内政和进行合战，才能够积累丰富的经验，从而让能力得到提升。本作中登场的武将约为1000名，他们的能力和特长也各不相同，通过“教育”让这些具有潜质的武将不断成长，对于巩固家室来说是非常重要的。




### 军团 编成军团，统治领地

当玩家的势力得到扩张后，就会对各领地的经营力不从心。这个时候，就需要把值得信赖的家臣任命为军团长，将领地进行分割统治。因为委任的军团长并不能由玩家直接指示，所以选择身分高、能力卓越的武将加以培养后再将他们任命为军团长就显得非常重要了。



### 合战 熟知战术，所向披靡

进入合战的话，成为攻击对象的城池周围的所有城池都会变成战场。进入合战的势力必须表明自己的立场，或属攻击方、或属防御方，或采取中立态度。因为进入了合战就会与众多势力相接触，所以在事前必须对所掌握的情报缜密分析，确定自己的外交方向和部队配置。



文 马修

# Grand Theft Auto Liberty City Stories

2005年1月，Take-Two Interactive宣布将会在2005年内推出一款PSP版《横行霸道》新作。E3开展前一天，Take-Two正式公布了这款游戏的名称：《横行霸道：自由城故事》(Grand Theft Auto：Liberty City Stories)，如今这款堪称目前为止PSP头号大作的游戏终于掀开了神秘的面纱。

PSP 横行霸道：自由城故事
◆Rockstar Games／Rockstar Leeds◆ACT
◆预定2005年9月1日◆美版◆1人◆记忆要求未定
◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定
Grand Theft Auto：Liberty City Stories

## 自由城的新故事

《横行霸道：自由城故事》是一款完完全全的新作，虽然是以《横行霸道3》的自由城为背景，故事、人物和任务都是全新的。1998年，Tony Cipriani因杀人而逃亡了一段时间后又回到了自由城，道上的朋友Don Salvatorie给了他一份差事，让他掌管曾在《横行霸道3》中露面的一家饭店。当然，给Salvatorie做事没有那么容易，Cipriani的人生注定无法脱离黑道的杀戮。



■在《GTA3》和《圣安德里亚斯》中都有露面的Salvatorie在本作中将会成为主角的老板。




◀▼既然是《GTA》，当然少不了火爆的街头警匪枪战。

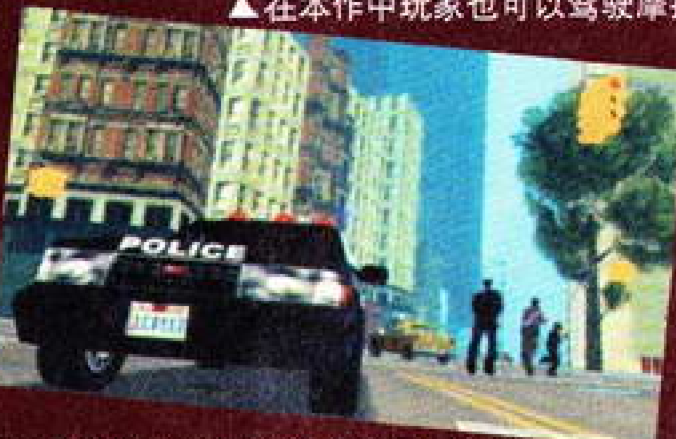



## 针对PSP的新功能

《横行霸道：自由城故事》将会尽可能保留家用机版的感觉，不过Rockstar方面表示由于机能的限制，他们现在还不敢保证是否会出现飞机供玩家驾驶。不过本作已经确定会利用PSP的一些特有功能。例如玩家可以在游戏过程中播放存储在短记忆棒中的MP3，这样在游戏中驾车的时候收听的电台节目就是自己的MP3音乐了！虽然是以《GTA3》的自由城为背景，一些建筑在本作中将会被更改，以反映本作所处的不同时代。而隐藏包裹、特技飞车等的地点也会变更。另外，本作预计也将会对应PSP的无线多人游戏功能。



▲在本作中玩家也可以驾驶摩托车。




▲从目前得到的初步消息来看，本作的场景可视距离将会极其广阔。



文 雷伊

# 天诛 忍大全

TENCHU SHINOBI TAIZEN

"《天诛》系列"的集大成之作在本月底马上就要发售了。除了我们之前为大家介绍过的力丸、彩女、凛和铁舟之外，官方又公布了第5位主人公"鬼阴"。其实留意《掌机王SP》的玩家应该发现上一辑中我们已经为大家介绍过了作为敌方登场的鬼阴，这次我们就来看看作为主角登场时他将要面临什么样的任务。

| PSP | 天诛 忍大全 |
|---|---|
| | ◆FromSoftware/K2◆ACT◆预定2005年7月28日 |
| | ◆日版◆1～2人◆256KB◆4800日元 |
| | ◆对应无线LAN◆推荐玩家年龄：15岁以上 |
| | 天诛 忍大全 |

## 第5位主人公 鬼阴





◀鬼阴的杀敌手段比力丸等人要残酷地多。

只要满足游戏中的某些条件，玩家便可以使用第5位主人公鬼阴了。与其他4位主角一样，鬼阴也拥有自己独立的剧情模式。在乡田的边境上，有一个古老的灵场，原本已经被力丸击败的鬼阴又在那里再度现身了。这个年龄高达800岁的传说之忍到底又有何企图呢？


▲基本的操作与力丸等人没有区别。

## 自由任务




和"《无双》系列"一样，只要在剧情模式中完成的任务就可以在自由任务模式中反复挑战。此外，自由任务模式中可以使用的角色多达33名，这个数目真的相当惊人！





总共可以使用33名角色！

## 三名新人物

**龙丸**

原东忍流的首领，力丸和彩女的同门。在某次任务中丧失了记忆，误杀了师傅东紫云斋并从此与乡田为敌，在与彩女之战的最后自尽。

**田所三冬**

田所勘兵卫之女，自由随父学习剑术，技艺超群。得知父亲谋反计划的她，虽然向城中告了密，但最后还是选择了和父亲共同战斗。

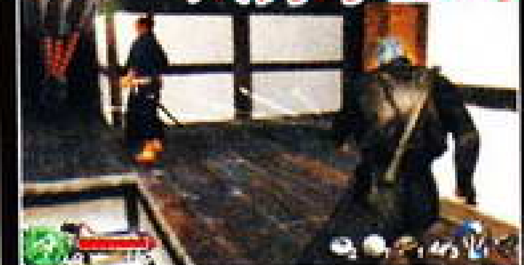
**弓削丞之助**

田所勘兵卫的家臣，拥有与年龄不相称的高超剑艺。虽然与勘兵卫一起企图谋反，但最后自己却被设计成了谋反的发起人。

## 忍具介绍

丰富多彩的忍具是"《天诛》系列"的一个特色，玩家必须根据不同情况使用不同忍具，这样才能使得任务完成地更有效率。

### 八方手里剑


◀一次用出8枚手里剑攻击各个方向的敌人。

### 变化之术


▲变身成敌人，可以在20秒间掩人耳目。

文 雷伊

# 钢之炼金术师 DS FULLMETAL ALCHEMIST Dual Sympathy




超人气动画《钢之炼金术师》本月21日双重出击，除了由本家SE自行开发的PS2版《钢炼3》外，另外一款作品就是NDS上的《两人的羁绊》了。这款异质掌机上的《钢炼》依然由Bandai负责开发，不过游戏类型则一改GBA版前两作的RPG，变成了一款ACT作品。游戏很好地利用了NDS的双屏和触摸功能，将会带给玩家不同于以往的全新感受。

**NDS 钢之炼金术师DS 两人的羁绊**

◆Bandai◆ACT◆预定2005年7月21日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
钢の炼金术师 Dual Sympathy

## 新迷你游戏公布

除了阿姆斯特朗劈木桩、解开绳索等迷你游戏外，这次Bandai又公布了两种新的迷你游戏。这些迷你游戏都取材自原作动画，令动画FANS回味无穷。




**扳手腕**

◀用触控笔在下屏幕上垂直划动，以强大的腕力压倒对手。

**陷阱**

**来回点击**

▶来回点击左右两边的鞋子图标，让艾德从巨大的铁球下脱险。

## 新附录模式公布




▲上画面显示占卜结果以及角色对你的建议，下画面则是各种运势的评价。

除了我们之前为大家介绍过的时钟功能外，NDS版《钢炼》中还有诸多丰富的附加内容，这次为大家介绍的是其占卜功能。游戏中的占卜结果在200种以上，看到众多熟悉的角色为你报告当日运势，应该会倍感亲切吧。

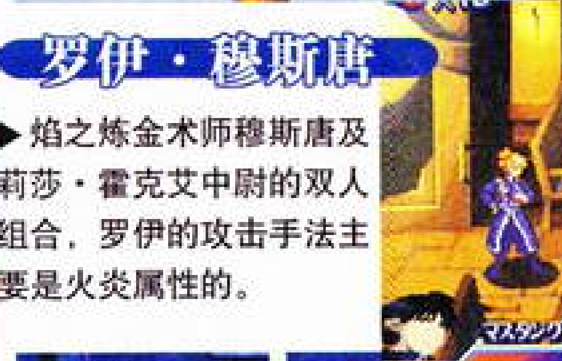
## 故事模式通关后追加4名新角色

在将以艾德和阿鲁为主角的故事模式完成之后，游戏中就可以操作艾德以外的其他角色，当然这些角色在原作动画中也已经早为玩家所熟知了。目前已经确定可以使用的角色共有4位，他们分别是艾德的恩师依兹蜜、刀疤男斯卡、焰之炼金术师罗伊·穆斯唐以及豪腕炼金术师阿姆斯特朗。操作他们来进行游戏的话，就会发生特殊的固有情节，让玩家体会到与故事本篇不同的乐趣。




**依兹蜜**

◀依兹蜜和艾德的师徒组合，以依兹蜜的强劲实力配合艾德的炼金术可以说是所向披靡的。



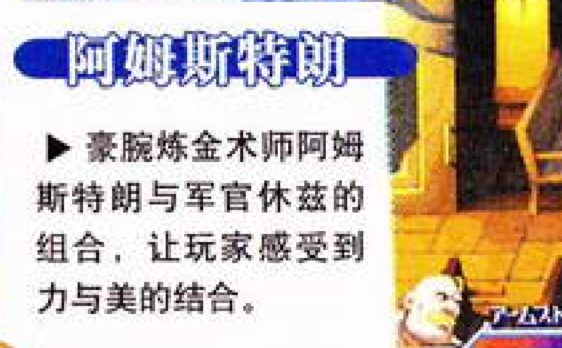

**罗伊·穆斯唐**

▶焰之炼金术师穆斯唐及莉莎·霍克艾中尉的双人组合，罗伊的攻击手法主要是火炎属性的。




**斯卡**

◀刀疤男斯卡在本作中也将成为可使用角色，与他组队的人应该是艾德的弟弟阿鲁吧。




**阿姆斯特朗**

▶豪腕炼金术师阿姆斯特朗与军官休兹的组合，让玩家感受到力与美的结合。

文 雷伊




4月份发售的NDS版《NARUTO 最强忍者大结集3》取得了不错的销售成绩，Tomy再接再厉，立即公布了另一款NDS版的《火影忍者》相关作品。《千鸟VS螺旋丸》在原作剧情的基础上加入了不少原创剧情，相对于早前的那款ACT作品来说，身为RPG的本作也许会相对更加耐玩一些。

| NDS | NARUTO 火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸 |
|---|---|
| | ◆Tomy◆RPG◆预定2005年7月14日◆日版 |
| | ◆1～2人◆自带记忆功能◆4800日元 |
| | ◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄 |
| | NARUTO ナルトRPG2 千鸟VS螺旋丸 |

## 满足特定条件，发动合体忍术！

在《掌机王SP》17辑中，我们已经为大家介绍了本作中合体忍术的情报，这次我们将为大家带来更多相关消息和更多魄力十足的合体忍术特写画面。由于主机平台的升级，本作中合体忍术的演出效果将会得到进一步强化，绝对可以说是本作的一个卖点。只要满足一定的条件，如让能够发动合体忍术的角色相邻等，各个角色之间就可以发动强力的合体忍术攻击。除此之外，游戏中合体忍术的发动条件还有很多很多，必须由玩家自己在战斗中去慢慢发掘。



▲日向宁次和天天的合体暗器攻击。



▲宁次和李洛克发动合体忍术“八卦刚烈风”。

## 参战角色随时变更！

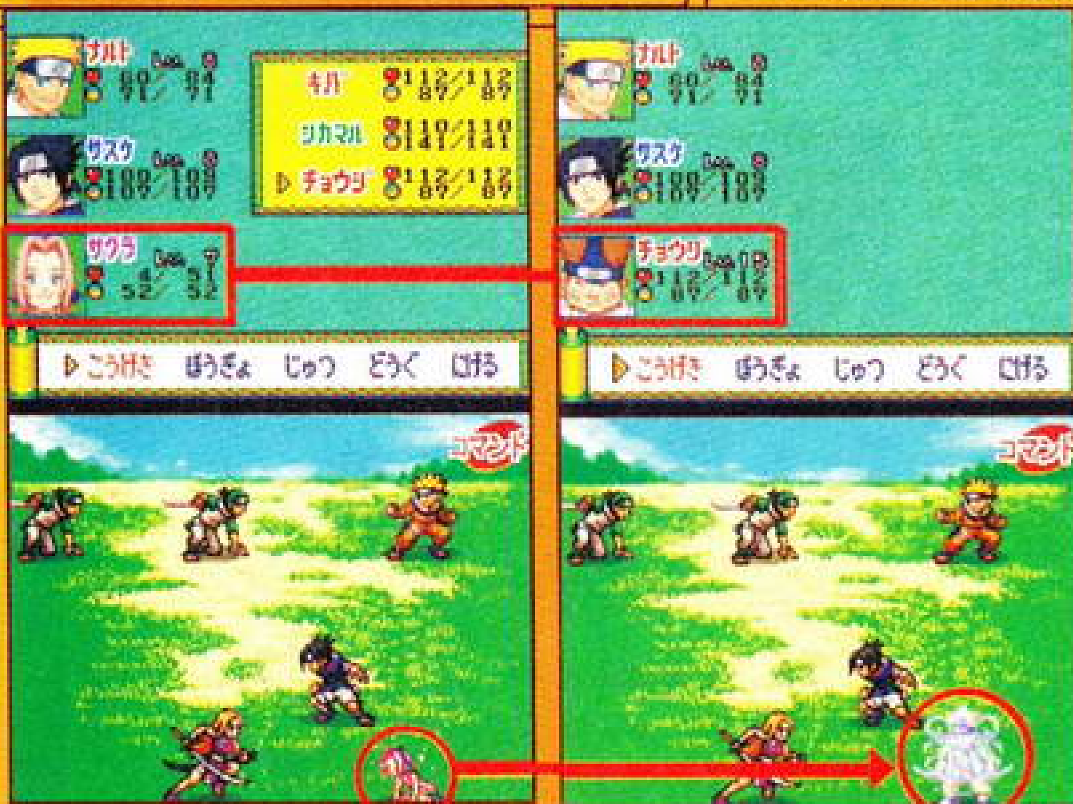
与GBA版前作战斗时的前后两列阵形相比，本作中我方的阵形分成了三列，因此也将更具战略性。在战斗中，玩家必须根据战况和敌人的种类随时变换自己队伍的组成，也许一些看似不强的角色对某些敌人具有特殊攻击效果哦！



▲日向雏田发动合体忍术，从她的台词来看，与她搭档的应该是鸣人。



▶鸣人和鹿丸发动强力合体忍术。



▲春野樱处于濒死状态，如果不换人的话后果不堪设想。

▲把正处于待机状态的丁次换上前来，战力得到补充。



## 原作中出现的忍术悉数登场!

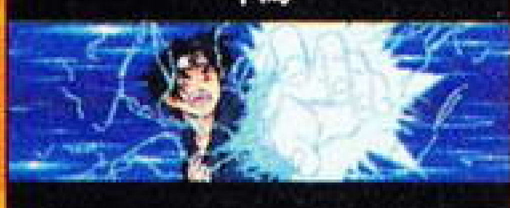



▲佐助的哥哥鼬，他的分身爆炸后能够给敌人以重创。

除了合体忍术外，《千鸟VS螺旋丸》中的单人忍术制作得也毫不马虎，看到忠实于原作的众多忍术接二连三地在游戏中登场，动漫FANS想必会雀跃不已吧。在这些忍术中，有一些强力的忍术是必须满足了特定的条件才能发动的，比如说佐助的“千鸟”，只有在进入“写轮眼”状态时才可以使用。虽然这些忍术发动条件比较苛刻，但是其观赏性和威力是一般忍术所无法比拟的。




▲佐助发动写轮眼，可以将对手的攻击COPY以后予以反击。







▲将大量查克拉聚集于一点的忍术，能够给予一横列敌人攻击。







▲井野发动心转身之术，能够给予全体敌人巨大伤害。




▶鬼鲛能够自由操纵水流，是个相当难缠的对手。




▶兜发动忍术，把查克拉全部汇聚于指尖。

## 有的事件将具有时间限制



◀在游戏开始后如果让鸣人来到木叶之里就会触发肚子痛的事件。




▲肚子开始剧烈疼痛，必须在1分钟内回到自己的家中。

▼赶紧赶回家中吧，如果来不及的话……




在本作中，有不少事件的发生是具有时间限制的。只有在一定的时间之内达成了特定的条件，才能够完成该事件。这里为大家介绍的是发生在游戏序盘的鸣人上厕所事件，游戏中类似的事件还有很多很多。

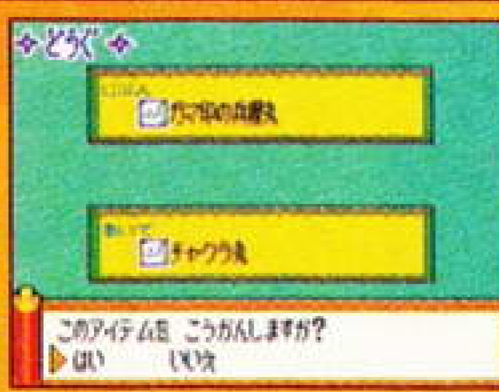
◀鸣人在小樱面前大出洋相，当然，事件也以失败告终。

## 利用通信机能对战以及交换道具

利用NDS的无线通信功能，本作将实现同伴间的相互对战。此外，在游戏中收集到的道具也可以与同伴们交换，以便查漏补缺。




◀只要来到木叶之里的某个地方，就可以开启通信功能，无论是交换道具还是对战都可以在此进行。




◀同伴间交换道具必定会使游戏进程更加轻松。

文 马修

# 三國志DS

光荣在掌机上堪称冷饭大户，掌机上的几款三国游戏几乎无一例外地都是移植之作。这次在NDS将要推出的三国游戏《三国志DS》，就是移植自经典的《三国志III》。其实光荣炒冷饭炒得大多都还算较有诚意，像GBA上融入七代要素的四代移植作的《三国志A》，就获得了三国迷的好评，而此次的移植版由于移植给了NDS，所以新要素会更多。

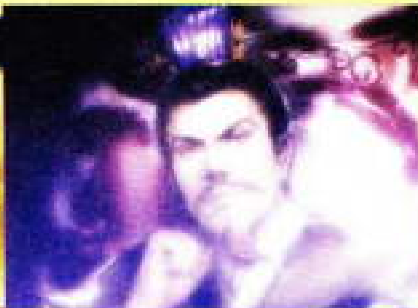
**NDS 三国志DS**

◆Koei/Koei◆SLG◆预定2005年9月◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边

三国志DS

## 纵横乱世平天下



《三国志》的系统大家可能都知道了，无外乎就是对内发展经济、开发土地、兴修水利争取政通人和。对外则是一方面尽量和强国结交避免大的战事冲突，同时扩张吞并弱小实现领土扩充，待国富民和、兵强将广，再与其他诸强展开大战。本作的城池有46座，三国时发生一些著名事件或大战的城市都有收录，而满足一定条件时，这些城市中还会出现使武将各方面能力都大幅上升的“特产道具”！为了将全部46座城市全部收入领土而战吧！

## 全新绘制的画面

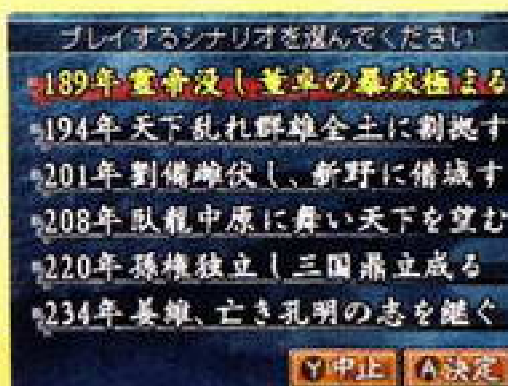




在光荣官方网站，有些不停播放图片的FLASH，这些图片都是重新绘制的CG图片。不过，以NDS的机能是否真能演示这样的3D动画还不得而知。不过，如果像GBA版片头那样播放CG图片倒没什么问题。从已公开的确定的游戏图片看，各种画面都经过了重新绘制，无论如何，看来光荣是要带给NDS玩家一个全新的《三国志》了。

## 凝练的系统

由于操作变得简便，系统也就相对凝练了许多。游戏中，玩家可以给武将分配官职。来亲身体会作为一个胸怀大志的君主的不易和乐在其中。







作为系列的精彩之处——战争，在本作有着野战、攻城战、水战等的战斗类型，除了精兵猛将，计略也是不能忽视的。而无论何时，玩家都可以向相邻的敌将进行“一骑讨”，成功的话武将就会单挑。而被砍死的一方，其带领的部队也会因为主将的阵亡而解散。

## 新的通信对战

像《三国志》这样的掌机游戏支持通信对战功能不说天经地义也是无可厚非，NDS上的《三国志》自然是无线对战了。不过这款NDS上的《三国志Ⅲ》可不仅是传统上的每个玩家扮演一名君主的联机，更有很多新的联机要素。



### ①武将单挑

首先是玩家间联机进行武将单挑的对战模式！该模式下，每个玩家选择5名武将，和对方进行《格斗之王》那样5对5的“一骑讨”，要留意观察对手武将的攻击，还要考虑武将的出场顺序。

再告诉各位一个好消息，《三国志DS》对应DS的通信下载，就是说能实现一张卡两人联机。

### ②通信建国

本作可以自己作成新武将和新君主。当自己作成新武将和新君主后，还可以传送给其他玩家，将自己作成的新君主、新武将作为朋友机器上的新势力、新武将——和朋友一起创造一个我们自己的《三国志》世界吧！

## 新旧画面对比






↑← 日常菜单画面，看得出《三国志DS》融入了许多三代以后作品的画面风格。



←↓ 战斗画面，除了战斗单位比例变大，《三国志DS》还有明显的《大战略》式的六角格子。






↑← 原作用对话表示的外交事件，《三国志DS》中也变为了漂亮的事件图片。




新作细腻的画面




## 今与昔：NDS版《三国志DS》与SFC版《三国志Ⅲ》

文 胧月




NDS

**JUMP超级明星大乱斗**

◆任天堂 ◆ACT◆2005年8月8日◆日版
◆1~4人◆记忆要求未定◆4800日元
◆DSdownloadplay对应◆推荐玩家年龄：未定

新纪幻想 ~SSII アンィミテッドサイド~

一直倍受期待的《JUMP超级明星大乱斗》又有新情报放出。该游戏的卖点无疑是《少年JUMP》周刊里的那些人气动漫角色了，无论是曾经的超人气名作，还是现在广受好评的连载中漫画，其中的人气角色在游戏中登场的数量将超过百名！

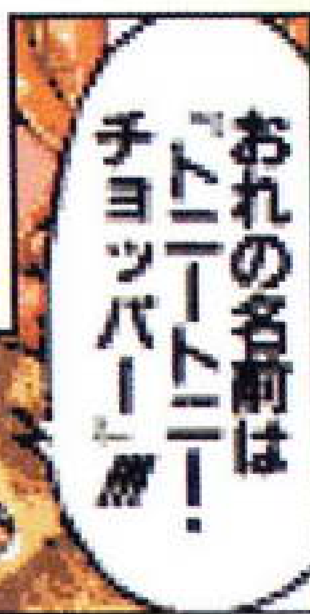
本作的最大特色，是在战斗前对出场阵容的编辑。利用NDS的下触摸屏，将自己选择的出场阵容编辑在此。下屏被分成20个格子，不同的角色占用的格子数目不同，如何利用好这20个有限的格子编排最适合的阵容，需要好好动一翻脑筋。

角色类型分为帮助角色，支援角色和战斗角色三大类。通过触控笔点击下屏的角色图片，就可以召唤这个角色发挥其作用了。帮助角色具有回复HP等等特殊效果，召唤出以后并不会出现在上屏；支援角色受到召唤会出现在上屏的战场里，发动其支援攻击，这种支援攻击不仅仅能给对方造成伤害，更可以阻碍对手的行动；战斗角色则是玩家可以实际操作的主力角色。



▲帮助角色，占用格数：1格。






▶支援角色，占用格数：2~3格。




▲战斗角色，占用格数：4~5格。

像支援角色和战斗角色这种占用格数不定的角色，根据占用的格子数目，即便是相同的角色也会使出不同的必杀技。编辑出的阵容中，战斗角色越多，整体的HP就越高；支援角色越多，整体的必杀槽就越长。被编辑的各角色之间还存在"相性"的概念，注意到了这一点，就有可能通过配置角色来达到我方战力的提高。基于这些，玩家就需要考虑到自己的战术来仔细编辑了。




▲以战斗角色为主来编辑，HP非常丰富。




▶以支援角色为主来编辑，必杀槽加长。

# 超越原作的精彩对决！

游戏的基本操作：
↓：防御
Y：弱攻击
B：强攻击
A：必杀技1
A+←/A+→ ：必杀技2
X：跳跃

有的关卡里会设置宝箱。宝箱里会有回复HP和必杀槽的各种道具，但是，也会有使角色速度减慢的负面影响的道具。是不是很有意思呢？




▲此为《游戏王》的场地。游戏，路飞，奈美等四人在战斗，图的右边还可以看到作为支援角色的乔巴。

**限制时间** 在限制时间变成0以前，打倒对方的战斗角色最多的人会获得胜利。

**J魂** 即各战斗角色的HP，变成0的话该战斗角色就会被打倒。

**必杀魂** 即必杀槽，无论时使用必杀技，还是召唤帮助角色或支援角色，都需要使用到。










▲战斗角色的HP越少，该角色在下屏的图片的颜色就会越淡，而且该角色在战斗中越容易被打飞。在己方的战斗角色被KO之前，赶快用其他的战斗角色替换上去吧。

▼战斗舞台的设置都很有原作特色。关卡中可能还有不少机关哦。




从这张图我们可以看到支援角色使用“田乐Shoot”攻击小林。

**游戏中还有梦幻般的连技，集合明星们的力量，用华丽的连击打倒对方！**

# 押忍!闘え!応援団

文 雷伊

也许有的玩家在初次接触这款新类型游戏时会有所不适，不过不要紧，游戏中为大家准备了非常详尽的教学模式，而负责指导各位的前辈就是这次新公布的角色百目鬼团长了。在教学模式中，他会向玩家说明游戏的基本系统和各个符号的意义，新人们就等着接受他的醍醐灌顶吧！

新角色
百目鬼魁







▲▶悉心听取百目鬼团长的指导吧，这对以后的游戏过程非常有帮助。

**NDS**

**押忍！战斗！应援团**

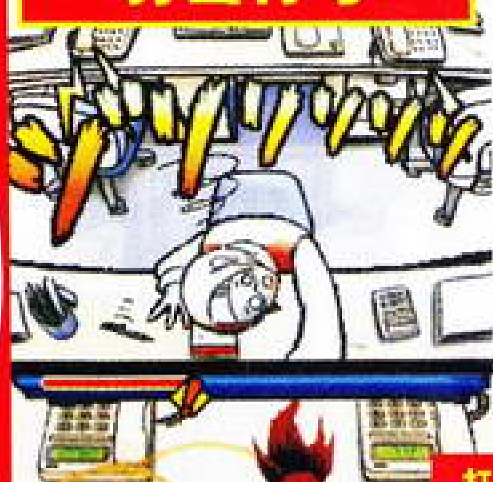
◆Nintendo／iNiS◆ACT◆预定2005年7月28日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定

押忍！斗え！应援团

还记得我们曾经为大家介绍过的NDS另类游戏《应援团》吗？如今，这款充满着热血与恶搞的游戏终于正式命名为了《押忍！战斗！应援团》，而游戏的发售日也定在了今年7月28日这个PSP热作云集的日子，看来任天堂对这款外包作品还是相当具有自信的，说不定到时它也能像《成人脑力锻炼》一样一鸣惊人呢。

在《应援团》中，玩家的主旨就是配合游戏中的背景音乐去为身处水深火热中的人们加油鼓劲。《掌机王SP》17辑中我们已经为大家介绍了游戏的一个基本玩法，那就是通过触摸画面中的符号随着旋律来完成应援。这次，任天堂又公布了两种新的符号，总共三种不同的符号都具有各自不同的玩法和特征，绝对让你玩得过瘾！

## 打击符号



**打击符号** 标有不同数字的圆形符号

**不断向内收缩的圆圈**



当数字外围的圆圈不断收缩，直到与打击符号的轮廓吻合时触摸符号就算应援成功，当两者完全重合时得到的分数将会更高。

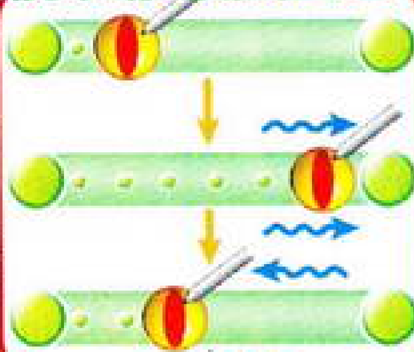
## 短句符号



**球** 会从长条的起点向另外一头移动

**根据球的动向划动触控笔**

用触控笔按住画面中滚动的球，沿着球滚动的方向拖动触控笔，注意不要让触控笔离开下屏幕。



## 滚动符号



**滚动符号** 圆盘状的符号，用触控笔让其转动

**在时间环紧缩前转动一定回数**

画面下方的圆盘会不断转动，在外侧的时间环向中间收缩前，用触控笔在其上面转动一定回合就算应援成功。



《掌机王SP》17辑中我们已经为大家介绍了《应援团》第一话的主人公花田刚一家，这次我们就来看看第二话的主人公山形幸子吧。山形是一位在大公司就职的白领女性，平时工作非常努力，眼看她期待已久的公司创立纪念PARTY就要举行了，可她坏心眼的同事们却正想方设法不让她参加这个晚会，把一大堆工作丢给了她……

第二话主人公

可爱的白领女子 山形幸子

















▲幸子受到了英俊太子爷的邀请，但无良的三人组却将大堆工作推给了她！这时候，能拯救她的只有应援团！








为了我的幸福，我要奋斗！





▶如果应援失败的话，幸子就会与晚会无缘了，她所向往的太子爷也将成为其心中永远的痛！

## 根据难度变换应援团长

游戏中应援的难易度是可以自行选择的。选择"轻松应援（気軽に応援）"的话，游戏玩起来会相对轻松些，而选择"果断应援（果敢に応援）"的话难度则会有所提升。除了这两种难度外，游戏中还会有其他隐藏的难度等待玩家亲自去发掘。









新晋团员 田中一

留着板寸头的应援团新晋团员，浑身散发着年轻的气息。

## 对应通信对战！最多4人同时游戏！

目前很多游戏都对应多人同时游戏，《应援团》也不例外。只要利用NDS的通信机能，本作就能够让最多4位玩家同时进行游戏。玩家既可以多人共同演奏一首曲子，也可以互相对战。

神风悟郎

杜汉神山

### 对战

对战模式中的上画面类似于赛车游戏，而下屏则依旧是应援画面。根据应援成绩的高低，上画面中表示的竞速状况也会发生变化。



### 协力

在协力模式中，需要演奏的曲子将会分为数个部分，玩家可以和同伴自由选择各自负责的演奏部分。其中由其他玩家负责的打击符号会用半透明的灰色来表示。

### 收录曲目公布

ループ&ループ
恋のダンスサイト
ガッツだぜ！
READY STEADY GO
リンダ リンダ
ココロオドル
太阳が燃えている
熱き鼓动の果て
スリル
大切なもの
狙いうち
One Night Carnival
Over The Distance
上海ハニー

《应援团》中收录的曲子都是一些非常脍炙人口的J-POP，像《READY STEADY GO》、《热き鼓动の果て》等曲子都是国内玩家都耳熟能详的歌曲，这些曲子不仅热血而且有的还非常励志。除了右边列出的曲目外，游戏中还会有众多隐藏曲目，非常值得期待。

团长 一本木龙太

应援团团长，红色的袖章和炽热的眼神是他的象征。以其热血的应援不断给予需要帮助的人们以勇气。




**NDS 泡泡龙DS**

◆TAITO◆PUZ◆8月25日◆日版
◆1~2人◆记忆要求未定◆4800日元
◆DSdownloadplay 对应◆推荐玩家年龄：未定

パズルボブルDS

在各个平台上都广受好评的PUZ类游戏泡泡龙也将在NDS上推出新作了。该系列一向以简单有趣的玩法，明亮轻松的画面得到许多玩家，特别是女性玩家的青睐。考虑到这次平台的特殊性，玩法想必会有不少变化，我们就一起来看一下吧。

本作分为“传统模式”和“DS模式”两种。“传统模式”保持我们之前接触过的泡泡龙系列作品的一贯风格，控制发射台发射不同颜色的泡泡，当3个以上相同颜色的泡泡相连时，自动消除。而在“DS模式”里，新加入了道具系统，当带有问号的泡泡出现时，只要将它消除就能够得到道具。本作也对应触摸屏的操作，无论是“传统模式”还是“DS模式”都是可以通过触摸屏来操作的。

游戏玩法分为“单人玩法”，“通信玩法”和“编辑玩法”三大类。每个模式中都对应“传统模式”和“DS模式”。

“单人玩法”分为关卡形式的“PUZ模式”，和电脑对战的“vs CPU模式”和极具挑战性的“Endless模式”。在“PUZ模式”中，最初就有6个关卡可以选择，而每个关卡又分为5个地区，非常丰富。“vs CPU模式”里，玩家可以自由选择喜欢的角色和电脑的5名角色进行对战。而在“Endless模式”里，没有所谓“过关”这一概念，玩家在Game Over之前要不停地消除泡泡以追求高分。

▼上屏可以显示当前游戏模式，分数以及选用角色各种资料。







▲下屏是主游戏画面

▼从画面上我们可以看出道具最多能够储存3个。这些道具到底都有哪些作用呢？







◀用触控笔可以控制发射台指针的方向变化

“通信玩法”可以通过NDS的DownloadPlay功能实现与朋友的联机对战。

本作还有自由配置泡泡的“编辑模式”。用触摸笔选择需要配置的泡泡种类，放到关卡中你想配置的地方。



# どうぶつの森(もり)DS

文 铭风



| NDS | 动物之森DS(暂名) |
|---|---|
| | ◆Nintendo◆SLG◆发售日未定◆日版 |
| | ◆1～4人◆记忆要求未定◆售价未定 |
| | ◆对应周边未定 |
| | どうぶつの森DS(暂名) |



▲在村里的邮局，玩家可发送信件。

这是一个自由的世界，大家能在这里捉虫，钓鱼，和村里的朋友进行交流，《动物之森》就是一款能让大家体会这种悠闲生活的游戏。现在系列的最新作即将在NDS上登场了。和系列的传统一样，在游戏中玩家将扮演原创角色在森林中生活，在一年四季中会发生各种的事件，可收集各种物品，总之要素十分丰富。而NDS版的《动物之森》还有一些原创的系统，下面我们就来看一下到底是哪些系统吧。



## 亮点1 利用无线通信功能交流

众所周知，在《动物之森》这款自由度极高的游戏中，和其他角色的交流是很重要的一个部分，这点在掌机上也不例外。而和游戏中的NPC相比，和朋友的交流才是最让有感觉有趣的。利用NDS所附带的无线通信功能，玩家之间可方便地进行交流。而利用下屏的触摸功能，可用模拟键盘方便地打出你所想要说的话。怎么样？感觉十分神奇吧。



◀在下屏幕的模拟键盘。快发送你想要说的话吧。

## 亮点2 利用触控笔进行设计

在游戏初始只可设定角色的性别等属性，而到了游戏中，选用服装来装扮自己是让自己的角色区别于其他玩家的最大手段。不过，服饰的数量再多也难免重复，怎么办呢？不用慌，在游戏中玩家可以用自己设计衣服的图案，这样便是独一无二的了。而服装的图案设计当然就要在下屏的画板中实施，可顺便提高自己的画技哦。




▶在服装店内可进行服装图案的设计。不过似乎要花钱。



▶看，蘑菇图案的衣服和帽子多显眼啊。

## 亮点3 种类丰富的发型和装饰



▲带上海贼帽后好有船长的派头啊！嗯……那个胡子是不是饰品？

装扮自定义主角是游戏的特色之一，玩家可将游戏中的主角当成自己在游戏中漫游。在《动物之森DS》中除了可穿上各种服饰外，还可设定角色的发型和穿戴各种饰品。配合游戏中数量众多的饰品，一定能装扮出你所喜爱的形象。




▲在状态画面中可以看到玩家可持有多个饰品。

## 亮点4 个性丰富的村民

在"《动物之森》系列"中，主角生活的城镇设施都十分齐全。而居住在动物之森的各个外型有趣，个性丰富的住民也是系列的重要特色之一。在《动物之森DS》中新增了许多角色，让游戏更加丰富。

### 吉他手

经常在车站前弹吉他，会演奏游戏中的一些音乐。





### 门卫

拥有"可爱"的脸的狗门卫，似乎在以前的作品中出现过……



### 其他居民

前面已经说了，和居民的交流是游戏中的重要组成部分之一。在游戏中除了之前介绍的人物外还有众多角色。他们会给主角各种各样的委托，促进游戏的进行。



文 胧月




在第17辑，我们已经为大家介绍了人气动漫《游戏王》在NDS上的新作《游戏王！噩梦吟游者》。作为动漫改编作品，该系列的素质一向在玩家中有着不错的口碑，这当然也归功于原作作者的无限创意和严谨设定。不知道在NDS这款异质主机上，能否再掀起《游戏王》的对战热潮呢？Let's Duel!

**NDS 游戏王！噩梦吟游者**

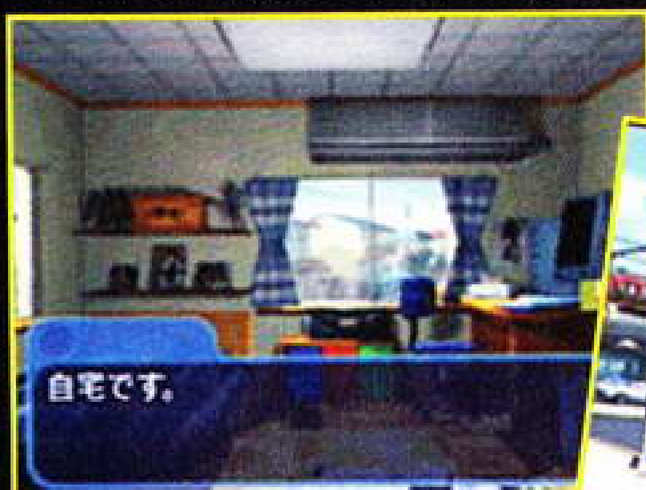
◆Konami ◆TAB ◆2005年7月21日 ◆日版

◆1～2人 ◆记忆要求未定 ◆容量未定 ◆4980日元

◆支持无线通信对战

Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour

本作的大部分操作都是可以通过触摸屏来完成的。




▲这里是房间，触摸不同的地方可以进行卡牌编辑，存储进度等操作。



▼在街市中寻找决斗对象，不同的时间带会有不同的事件发生。




▲非常丰富的卡牌检索方式。

下面我们就该进入热血的决斗部分了。与强调角色魅力的一般动漫作品不同的是，《游戏王》里拥有着魅力决不输给角色的众多道具——卡牌，这一点在游戏里就更加凸显了出来。通过怪兽卡，魔法卡和陷阱卡的合理组合应用，击败对手。像“青眼白龙”，“黑魔导士”，“光之封护剑”，“卡通世界”，“王宫的宣告”等诸多经典卡牌会悉数登场，《游戏王》的FANS和有收集嗜好的玩家，不要错过本作哦。




▲通过自己亲手触摸来选择卡片，临场感大大加强。







◀▲3D召唤兽的华丽演出。

## 三神降临！

巨神兵，翼神龙和天空龙也会登场。让敌人在神的咆哮中震颤吧！










本作里还有着“商店”的设定，用战斗后获得的KC点可以来这里换取新卡来强化自己的牌组。同时，在这里还可以跟双六爷爷进行教学训练，即使是没有玩过前作的新玩家也不用担心。



▲战斗结束后，可以获得经验值和KC点。


▲这个金黄色的机器似乎可以输入密码……






▲以战斗得到的KC点购买卡牌。

此外，随这款游戏会附送3张《游戏王》对战卡牌，分别是四星的沉默魔术师，八星的沉默魔术师，陷阱卡魔法阵，这3张卡牌在市面上是无法买到的，只能通过购买游戏获得。



文 胧月

# 日式面包王

| NDS | 日式面包王 |
|---|---|
| | ◆Bandai◆TAB◆预定2005年夏◆日版 |
| | ◆1～3人◆记忆要求未定◆4800日元 |
| | ◆对应NDS无线通信功能◆推荐玩家年龄：未定 |
| | 焼きたて！ジャぱん |

以"吃"为题材的动漫作品《日式面包王》将在NDS上推出一款大富翁类的桌面游戏。既然是动漫作品改编、该作当然与一般的大富翁游戏有很多区别。

契合"吃"和"面包"两个关键词，玩家需要转动画面右上角的轮盘决定移动的步数，而本作地图的格子上有各种各样的食材标记，当玩家控制的角色停在某个格子上后，就能获得该格子内对应的食材。集合各种食材后可以做出面包给对手吃，这样就可以获得"面包点"。最终谁获得的面包点最多就可以获胜。






▶停在各种不同的格子里会发生不同的事件。




▲停在食材格上时，就能获得食材。下屏显示该角色得到的食材。




▲电脑会自动搜索面包的各种配方。




▲搜集制作面包所必须的食材吧！




▶根据配方搜集到必须的材料后就能做出美味的面包了。



◀当其他玩家的角色在自己的店铺上停下后，就需要支付"面包点"。




GBA

**死神BLEACH 血染尸魂界**

◆SEGA◆ACT◆2005年7月21日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线
BLEACHアドバンス 紅に染まる尸魂界

《死神BLEACH》是一款以死神为主题的动漫作品。少年黑崎一护因为遇到来自尸魂界的死神朽木露琪亚而获得了消除恶灵"虚"的能力。故事最引人入胜的发展则是黑崎一护为了营救将被死神处死的朽木露琪亚，而与几位伙伴勇闯尸魂界。期间与"护庭十三队"的死神队长展开了激烈战斗。现在最新的连载中营救已经结束，又展开了新的篇章。从游戏的副标题可以看出这里介绍的《死神BLEACH》是以"尸魂界"这段故事为主的，游戏采用了特殊的系统——指令战斗，让你在掌机上也能感受到战斗的紧张刺激。好，这次前线就为大家介绍指令战斗的真面目。

## 战斗的准备工作

在开始战斗前，除了要决定先后攻击顺序外，还要进行整备。而整备的内容就是装备上各种招数，按下按键后便会在战斗中发动。招数有三个种类，战斗前还可分配点数到各个属性，增强相应属性攻击的威力。

| | |
|---|---|
| 力攻系 | 利用力量来进行攻击，主要是用斩魄刀攻击。 |
| 技攻系 | 利用技术来进行攻击，主要是用体术攻击。 |
| 灵攻系 | 利用鬼道来进行攻击，主要是远距离攻击。 |




▲战斗前可分配点数到三个属性上，使相应属性的招数威力增强。




▲将招数装备到十字键上，这样在战斗中按下相应的按键后便会在战斗中发动。



**黑崎一护**
故事的主人公，为了帮助露琪亚而进入了尸魂界，使用巨大的斩魄刀"斩月"进行战斗。



**斩月**
一护斩魄刀的化身。以人类的姿态来指导一护进行战斗。



**朽木露琪亚**
由于让身为人类的一护拥有了死神之力而被关入监狱的死神，白哉的妹妹。



**石田龙雨**
一护的同班同学。是200年本应灭绝的灭却师一族的最后一人。



**茶渡泰虎**
一护的好友，虽然身材高大，但是却不爱说话，是个温柔的人。

# 游戏界面介绍

BLEACH

**魂魄槽**

角色的HP表示，受到对手的攻击会减少。减为0的话便被击倒了。

**灵压槽**

发动攻击和防御所必要的槽。最大能够蓄6个槽，能使出连续攻击。这个槽会随着时间而不断回复。



**灵域槽**

表示攻击的范围和距离，中间槽的长度为攻击范围。而根据敌人的位置（近距离，远距离和范围外），会显示三种不同的颜色来表示攻击距离，方便大家选择正确的招数来攻击。

**指令槽**

战斗中玩家能够使用的招数都会在这里表示出来，有三个属性的招数，按下十字键来发动。

**位置情报**

这里表示的是敌人和我方角色所处的位置。红色的是玩家，蓝色的是敌人。



**细屋雨**

在蒲原商店街工作的小女孩。虽然性格上十分害羞，但是却拥有击倒虚的实力。



**夜一**

蒲原的好友，外表是一只黑猫。十分了解尸魂界的情况。



**冈**

尸魂界制作的战斗用模拟灵魂，现在身处布娃娃之中。



**井上织姬**

能够操纵名为“盾舜六花”的6个言灵，是一护的同班同学。

**蒲原喜助**

蒲原商店的老板，帮助一护进入尸魂界，他的身份充满着谜团。

**握菱**

蒲原商店街的店员，擅长使用体术，拥有空手击倒敌人的强大实力。

**朽木白哉**

名门朽木家的当家，护庭十三队六番队的队长，拥有很强的实力。

**阿散井恋次**

六番队的副队长，使用伸缩自如的斩魄刀蛇尾丸进行战斗，是一护的宿敌。

# 以指令为主的战斗系统！

BLEACH

## 攻击方　利用三个属性发动攻击

当速度比对手快时，就可抢先发动攻击。作为攻击方，要从事先装备的招数中选择一个来展开进攻。攻击的成功与否取决于攻守双方选用招数的属性，当两者的属性不同时，攻击便发动成功，连续成功的话可形成连击。

### 1 选择指令



取得先机的攻击方便可从装备着的招数中选择一个来发动进攻。

### 2 调整力量



**魂睡槽**

选择招数后便会出现这个槽，会有浮标左右晃动，要按键来决定浮标的位置。越靠近中间的白色部分所使出的攻击就越强力。

### 3 发动攻击



**属性表示**

当攻击方和防御方使用招数的属性不同时，攻击便算成功，对敌人造成伤害。

### 4 进行连击





**属性履历**

当攻击成功后可再次发动攻击，形成连击。而连击成功的话在画面的左下角会显示出你所使用过的技能。

## 防御方　使用同属性的防御

当一方进行攻击时另一方便要进行防御。防御者在对手发动攻击后推测对方使用攻击可能使用的属性，使用同样属性的防御便可成功进行防御了。可以说对运气的要求比较高。

### 1 敌方行动



作为防御方，在敌人选择招数进攻的这段时间内只能进行等待……

### 2 选防御指令




**完全防御**

之后当然是选择指令进行防御了，从图中我们看到除了三个属性的防御指令外还有个“完全防御”。使用后真的能防御所有招数吗？

### 3 发动防御




**防御反击**

指令决定后敌人就发动攻击了，然后根据双方所使用招数的属性来判断是否攻击成功。在防御成功的情况下，满足条件后还可发动防御反击，看来防守也是有好处的啊。

文 铭风

# 新ボクらの太陽

GBA
**新·我们的太阳 逆袭的撒巴塔**
◆Konami◆A·RPG◆2005年7月28日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应GBA专用通信对战线、无线通信端子
新·ボクらの太阳 逆襲のサバタ

以太阳为主题的新概念游戏"《我们的太阳》系列"的新作即将和大家见面了。这款作品是GBA晚期少有的大作之一，想必各位玩家一定很关心吧。在前一次的前线中已经公布了在这款《新·我们的太阳》中将有系列史上最强的BOSS登场，那么这一次我们就来看看游戏中的BOSS是什么样子的吧！


◀本次的BOSS被称为"暗夜四人众"。在撒巴塔的命令下和主角展开战斗，目的不明。



▶图中的男孩是本作的新人兼重要角色，神秘的宝物猎人崔尼缇。



## 伯爵

出现在系列的第一作《我们的太阳》中的伯爵再次出场了。作为破坏强哥家园的人，和强哥的战斗似乎就是他的宿命。不过在第一作被净化的他为何又会在本作出现呢？






## フレスベルグ

虽然样子给人呆呆的感觉，但是却是一位拥有"死之翼"称号的家伙，性格十分残忍。会使用飞镖，爆弹等富有攻击性的机关，似乎这些攻击方式的秘密都在它的帽子里……



## ラタトスク

拥有"人形师"称号的暗夜族，不但拥有操纵影子和木偶的能力，还能够将死者复活进行操纵。喜欢使用鞭子，随身携带着长鞭。



## ニーズホッグ

外形类似于恐龙的巨型机械，别名为"机械王"。机械背部装有激光炮和浮游鱼雷等兵器，此外此机械还会进行撞击。操纵室在内部，想要彻底破坏它看来得从内部着手。






文 雷伊

# 螺旋破碎机

**GBA 螺旋破碎机**
◆Nintendo／GameFreak◆ACT◆发售日未定◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
スクリューブレイカー轟振どりるれろ

以制作怪物级软件“《口袋妖怪》系列”而闻名的GameFreak又要在GBA上大展拳脚了！不过这次它给我们带来的可不是《口袋妖怪》的最新作，而是一款完全原创的动作类游戏。这款名叫《螺旋破碎机》的创意之作玩法非常简单，清新可爱的画面对女玩家也很有杀伤力。



■操纵破碎机在关卡中展开冒险吧！收集到隐藏道具“齿轮”，就可以提升钻子的性能。

本作的主人公是一名坐在钻车中的可爱少女，虽然游戏在画面表现上和一般的2D动作游戏没有什么差别，但是特殊的玩法却让玩家眼前一亮。玩家必须用L和R键来操纵钻子，当玩家使用钻子时，画面右方便会出现巨大的齿轮槽，而卡带中附带的振动功能也会让玩家体会到使用钻子时带来的真实快感。

## 操纵破碎机的少女




▲为了夺回被神秘组织骷髅团所抢走的红宝石，主人公开始了冒险。




◀向敌人的工厂进发吧。图中左边的女孩就是本作的主人公……



▶游戏中的很多关卡都设有陷阱，绝对不能麻痹大意。

## 小钻头有大用途！




◀即使是一些狭窄的小道，有了钻子一样可以勇往直前。




▶就算是再坚固的障碍物，在破碎机前也将显得脆弱无比。




◀对于挡路的敌人，等待他们的只有钻子的攻击。




▶地图上的一些机关必须配合钻子才能加以合理利用。



ふたりはプリキュア Max Heart マジ?マジ!?ファイトde IN じゃない

文 雷伊

GBA

**美丽祭师二人组 MaxHeart**

◆Bandai◆ACT◆预定2005年7月28日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

ふたりはプリキュア MaxHeart マジ?マジ!?ファイトdeINじゃない

在动画界颇有名气的《美丽祭师二人组》的游戏版马上就要在GBA上登场了。令人惊讶的是，本作竟然是一款2D清版动作游戏。游戏的画面风格保持了原作动画的清新可爱，鉴于动画原作比较低龄化，这次的GBA版在难度上应该比较适中，任何年龄的玩家都可以尽情投入其中。

游戏中可爱的宠物们

**游戏的舞台是游乐场**

游乐场中被分为4个部分，包括“童话乐园”、“水世界”、“丛林”以及“神秘世界”。



**体力用心型符号表示**

各角色的体力都是用心型符号表示的，当它们全部变成暗色时就会Game Over。

**收集光之碎片回复体力**

收集关卡中的5枚“光之碎片”就可以回复一格体力。当进入关卡中的门后可以操纵宠物们进行迷你游戏来收集光之碎片。进行迷你游戏时操纵的宠物根据玩家所选角色的不同会发生变化。

## 只用一个键就能发动连续攻击



▲只要按动攻击键就能连续对敌人拳脚相加。



▲在跳跃中按动攻击键就会发动华丽的飞腿。

看我的美女飞腿！

▲ ▶即使是数个敌人来袭，使用连续攻击也能克敌制胜。

## 关卡不同、使用角色也不同

本作中的主要角色有三名，包括美墨渚、雪城穗乃香以及九条光。各个关卡中能够使用的角色都是固定的，BOSS战时则可以三名成员轮流上阵。



**美墨渚**

中学三年级学生，运动神经超群。

**雪城穗乃香**

渚的同学，虽然为人比较认真但也有迟钝的一面。



**九条光**

比渚低一级的学妹，性格上像个小大人。

# CHRONOS TWIN™
ONE HERO IN TWO TIMES

| GBA | 时空双侠 |
|---|---|
| | ◆EnjoyUp◆ACT◆发售日未定◆美版 |
| | ◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定 |
| | ◆对应周边未定 |
| | Chronos Twin |

# 时空双侠

文 LIKY

穿越时空，对于游戏来说这并不是一个新的要素，但是，这一要素更多的是出现在游戏的故事情节中，很少成为一个游戏的主要成份；而现在要给大家介绍的这款动作游戏，就是以“时空”作为游戏的全部，这款游戏需要玩家同时控制处于不同“时空”中的两个主角，最大限度地动用自己的手眼协调能力，一路过关斩将，达成目的。

## GBA变NDS！我也有双屏画面！

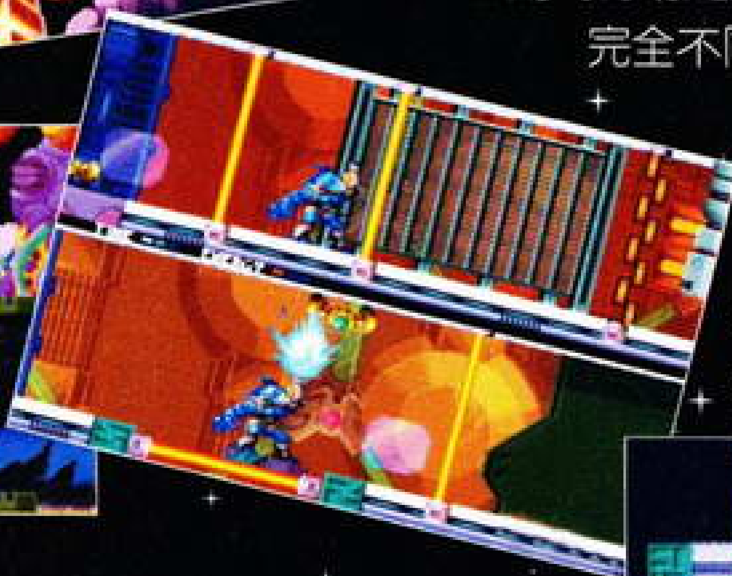


▲两个画面分别显示两个时空中的主角。



▶在玩家的操纵下，两个画面的主角同步行动。





这款由欧洲的EnjoyUp公司开发的原创动作游戏具备一种非常独特的游戏方式。游戏的主角是一个穿越时空的英雄，他处于两个不同的时空之中。游戏看起来属于标准的横板卷轴动作游戏，但是游戏的画面分割为上下两个部分，这两部分分别表示“过去时空”和“现在时空”，两个时空都有主角的身影，而玩家就要用一个操纵杆控制两个画面的主角——按“左”两个主角同时向左走，按“右”两个主角同时向右，按“跳跃键”两个主角就同时跳起……也就是说两个主角的行动是同步的。由于两个时空的地形完全不同，机关、平台、敌人位置都不一样，所以游戏玩起来可不是那么简单的。玩家要兼顾两个画面，让主角避开机关，消灭敌人，游戏的卖点就在于此。



▲特殊的游戏方式和巧妙的关卡相当考验玩家的手、脑、眼协调能力。

## 动作游戏？益智游戏？

需要说明的是，两个时空的主角是有联系的，一个时空的状态会影响到另一个时空的状态，举个例子，如果上画面的主角站在平台上，那么即使下画面的主角悬空了，他也不会摔死。不过，任何一个画面的主角受到攻击，另一个画面的主角也会受伤。（其实，两个画面的主角共用一个HP槽）游戏中的各个舞台和关卡，全都是根据这个特点来设计的。

与其说本作是一款动作游戏，倒不如说是一款益智游戏，因为本作相当考验玩家的反应、头脑和操作，挑战性十足。不过既然从本质上来说还是一款横版过关游戏，那就当然不仅仅只有关卡部分，在关底同样有BOSS战，而且主角武器也不只一种，比如他还可以使出蓄力射击等等，要素还是很丰富的。



▲在关底挑战巨大的BOSS更有难度。

文 雷伊




时下大热门的动漫作品《校园迷糊大王》凭借其恶搞的内容、夸张的人物和豪华的声优阵容得到了大批动漫迷的追捧。凭借着原作的超人气和时下盛行的动漫改编游戏风潮，Bandai毫无悬念地宣布了该作品的游戏化计划。在本月21日PS2版发售之前，PSP版的《姐姐事件》已经于7日先行发售，对于正在家中欢度暑假的学生朋友们而言，这部轻松活泼的校园喜剧一定会给大家的炎热假期带来丝丝凉意。

**PSP**

## 校园迷糊大王 姐姐事件

◆Bandai◆AVG◆2005年7月7日◆日版
◆1人◆800KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
スクールランブル 姉さん事件です

## 故事篇




家本天满是一位开朗的高中2年级女生，可性格一向大大咧咧的她却莫名其妙地爱上了木讷古怪的同班同学乌丸大路。炎热的暑假开始了，可怜的天满却还得每天顶着大太阳继续去学校参加补习。有一天，当天满像往常一样走进2年C班教室的时候，却发生了让她意想不到的事情：乌丸倒在地上失去了知觉。“乌丸君死了！”在天满的悲痛的惨叫声中，恐怖的一天就这么开始了……

## 系统篇

### 视点变更系统

本作在剧情的发展上是按照章节来进行的，和动画版一样，游戏中每个章节都有一个读起来相当有感觉的标题。游戏采取了全程语音，玩起来很有看动画的感觉。本作有一个非常特别的地方就是玩家可以选择不同角色以不同视点来进行游戏，不同的角色所触发的事件也会不尽相同。在每个章节开始，玩家必须先行选择本章想要进行的人物，随着故事的推进，可以选择的角色也会有所增加。







### 柱ツッコミ系统

ツッコミ相当于相声中的逗哏，就是专门为别人的话挑毛病，吐糟的角色。原作动画中经常会出现各角色之间喧哗斗嘴的场面，在《姐姐事件》中，这种感觉得到了非常完美的再现。当画面右上方的扇型图标闪动的时候按△键，就可以发动“柱ツッコミ”，根据按动时机的不同，所出现的对话也会有所差别。





## 相关图系统



和许多AVG一样，游戏中的很多人物之间都有着好感度的设定，好感度的高低会影响到玩家触发的剧情以及故事的结局。各个角色间的好感度在菜单中会有专门的相关图来显示，作为主视点的角色对其他角色的好感度取决于他们之间横线的长度，而其他角色对主视点角色的好感度则取决于横线的粗细。

**主视点角色对其他角色**



距离近＝好感度高



距离远＝好感度低

**其他角色对主视点角色**



红色的粗线＝好感度高



蓝色的细线＝好感度低

# 主要登场人物



平时有点笨头笨脑的高中女生，单恋着同班同学乌丸大路。虽然对自己的容貌很没自信，但背地里实际上有很多男生对她抱有好感。

**冢本天满**
**CV：小清水亚美**



学校里的不良少年，经常与人打架斗殴。为了追求天满死缠烂打地要求调进了与其相同的班级，从此陷入了无尽的幻想和痛苦的单恋。

**播磨拳儿**
**CV：高桥广树**



父亲是英国人、母亲是日本人。不仅家庭背景雄厚，长相也非常可爱，再加上非常擅长体育运动，所以一下子就成为了学校中的偶像。

**泽近爱理**
**CV：堀江由衣**



天满的单恋对象，平时总是面无表情，对周遭的事物都表现得漠不关心。不管是在生活中还是在学校都是谜一般的人物，喜欢吃咖喱。

**乌丸大路**
**CV：小西大树**



天满的妹妹，对于各种家务都非常拿手。学校里的超级偶像，但木纳的她却一直没有发现四周投来的爱慕眼神。花井的单恋对象。

**冢本八云**
**CV：能登麻美子**



一丝不苟的眼镜男，不仅成绩优秀，在运动方面也堪称全能。2年C班的班委，深深爱着八云，对其的爱意在任何人前面都没有毫无掩饰。

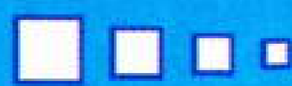
**花井春树**
**CV：川田伸司**

文 LIKY 马修 铭风 雷伊

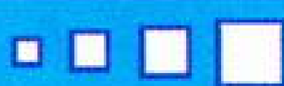
# 我的暑假玩什么
## ——献给GBA玩家的游戏大餐

虽然目前新世代的两大掌机PSP和NDS如日中天，大作一个接一个，但是相信我们更多的平民玩家手中拿着的还是GBA和SP，看着那些新游戏恐怕只有流口水的份。而最苦闷的恐怕是面对GBA新游戏越来越少的窘况，在这个难得的暑假里，广大的GBA玩家们是不是要无米下锅了？其实情况没那么严重的，没有新游戏玩，我们不妨回顾一下经典旧作吧。GBA从2001年发售至今，已经推出了一千多款游戏，这其中，你玩过的有多少？又有多少名作你错过了？趁着这个暑假，将那些错过的经典好好补回来吧。

接下来我们就为大家推荐一些GBA上经典名作，各种不同类型的游戏都有推荐，相信能满足各种口味的玩家的需要，希望大家能在其中找到自己想要的。



## GBA名作推荐——RPG篇



### 《黄金太阳》系列



GBA上最具代表性的原创RPG，无论是画面还是音乐都是同类作品中出类拔萃的，尤其是绚丽的战斗画面以及气势磅礴的召唤兽让人感官上获得极大满足，1代《开启的封印》讲述罗宾一行人的冒险，而2代《失落的时代》则通过另一个主角加鲁西亚的视点解明整个事件的真相，也许过多的介绍已经多余，如果你还没有玩过，趁这个暑假赶快补课吧。

### 魔法假日




原《圣剑传说》的开发小组在GBA上推出一款原创RPG，清新的画风和动听的音乐一定让玩过《圣剑传说》的老玩家倍感怀念。游戏讲述魔法学校的一群学生在异世界冒险的故事，游戏中可以加入的同伴非常多，各人都有着自己特有的魔法和特技，在战斗中展现多姿多彩的攻击方式。本作的一个有趣之处就是要收集多达112个精灵，很花时间的RPG。

### 马里奥和路易RPG




这款游戏玩起来可以让你笑破肚皮，游戏讲述了马里奥和路易两人为打败邪恶的魔女而在豆豆王国展开了奇妙的旅程，游戏中的滑稽场面和恶搞情节层出不穷，经常令人喷饭。虽然是RPG类型，但游戏仍然强调动作性，不管是在地图上解谜还是战斗中攻击、防御，全都要手动完成，让人自始至终都能够全神贯注的投入到游戏，绝对是不应错过的游戏。

### 《机兽新世纪》系列




本游戏属于动画作品的派生，在游戏中玩家扮演的是驾驶ZOIDS（机械兽）的战士，为了挽救世界而展开了冒险。作为机械兽的驾驶员，玩家可自行替机械兽装备各种武器和导弹，供战斗时使用。游戏最大的魅力还是那些造型奇特的机械兽，有狮子、恐龙和火鸟等各种造型。在最新作中更可进行合体，变身为超大魄力的机械兽。这款独特世界观的RPG绝对值得一试。

## 火影忍者RPG



大人气动漫作品《火影忍者》在推出了多部动作游戏之后终于又以RPG的形式在GBA上登场了。游戏的主角依旧是鸣人，佐助等漫画中的明星。玩家将控制他们在木叶村接受考验，完成一个个任务。游戏的战斗是半即时的，根据时间条来决定行动顺序。在战斗过程中可施放各种忍术，而有的会配有帅气的特写画面，让你感到热血沸腾。

## 《钢之炼金术师》系列




系列的两部作品《迷走轮舞曲》和《回忆的奏鸣曲》无一例外地都是以为艾鲁历克兄弟俩和原创新角色之间的故事为主线，然后由众多原著中的人气角色参与展开的原创故事。战斗中每个人气角色都会发动配有特写的招牌必杀，十分热血。游戏的主题炼成由素材卡片来实现，要合成特定的素材卡片才能过关，而战斗中主角也可进行炼成帮助战斗。

## 约束之地 利维艾拉



本作是一款新类型的RPG，讲述了本要毁灭利维艾拉的主角对自己的做法产生质疑，最后协同精灵同伴解救这个约束之地的故事。游戏的玩法十分特别，分为探索和移动两个模式，要按下相应的方向键来确定行进方向和调查相应的地点，从而触发剧情得到道具。而游戏的战斗就需要活用这些道具，此外战斗中每个角色都能使用华丽的必杀技，十分热血。

## 《龙战士》系列



"《龙战士》系列"一直都是Capcom的看家RPG，以其独特的世界观、永远不变的主角及各具特色的兽人同伴吸引着玩家。GBA版的两款《龙战士》作品移植自当年超任版的系列第一第二作，第一作讲述了白龙族、黑龙族、女神米莉亚之间的战争与恩怨，主角为了寻回姐姐而踏上旅途；2代《使命之子》描述的则是龙族两代人的宿命以及与邪神抗衡的感人故事。

## 露娜 传说



Game Arts著名RPG系列，号称感动了100万人的传奇之作，曾经先后移植到了SS和PS平台之上。GBA版的本作是系列第一作《银色之星》的移植版，动人的剧情和充满魅力的角色均令玩家折服。负责此次移植的并不是GA本身，GBA版的遇敌方式由原来的可见式变成了踩地雷式。由于机能限制，原作中的精美动画在GBA版中由静止图片代替。

## 勇者斗恶龙怪物篇 旅团之心




日本国民RPG《勇者斗恶龙》的一个衍生系列，当然，游戏中登场的怪物均来自于"《DQ》系列"。GBA版《DQM》的主角为原本PS版《DQ Ⅶ》中的基法王子，Q版的造型非常惹人喜爱。在GB前几作的基础上，本作加入了诸如"旅团"、"转身"等全新的系统，让游戏在完成度上达到了新的高度。游戏的整体难度并不高，怪物育成让人乐此不疲。

## 最终幻想Ⅰ·Ⅱ Advance



"《FF》系列"的初始两作在GBA上的重制版本，游戏画面比起原先的版本有了极大的提高，动人的背景音乐让人回味良久。GBA版的《FF Ⅰ》将原作中魔法的使用回数改成了MP制，使得战斗更加迎合当今玩家的习惯。《Ⅰ》、《Ⅱ》两作中分别加入了"混沌之魂"和"重生之魂"模式，让游戏在耐玩度上得到了提高，游戏中的怪物图鉴制作地也非常精美。

## 口袋妖怪



在GB时代拯救了GB和任天堂的怪物级游戏，在GBA上同样有着不俗的表现和怪物级的销量，《口袋妖怪》在GBA上共推出五个版本，包括原创的《红宝石·蓝宝石》、复刻初代作品并增加诸多新要素的《火红·叶绿》以及宝石版本的资料篇《绿宝石》，五个版本间可以互相联动，386只妖怪的捕捉培养及育成对战都令人非常着迷。

## 重装机兵 2 改




移植自SFC的人气RPG的本作，游戏中玩家将从孤身闯沙漠到驾驶战车出去冒险、再收集战车、改造战车以及在战斗中成长并认识更多的朋友一同去冒险。其中，既有生存、独裁、屠杀这些严肃的话题，也不时地穿插着某烈女把某男人抓起摔到墙上的系列招牌恶搞。是当年在FC上喜欢战车冒险的玩家们不容错过的游戏。

# GBA名作推荐——ACT篇

## 瓦里奥大陆 A



美丽细腻的画面、动听轻松的音乐、无处不在的搞笑、简单流畅的操作。作为GBA早期的精品，在各方面的表现都极其出色，即使现在将其放在整个GBA时代全部的游戏中，这款轻松搞笑又美丽的游戏也是白金殿堂级的大作。正因为它无可挑剔的优秀，中国大陆行货GBA首发软件才会是本作的官方汉化版《瓦力欧寻宝记》。

## 《瓦里奥制造》系列



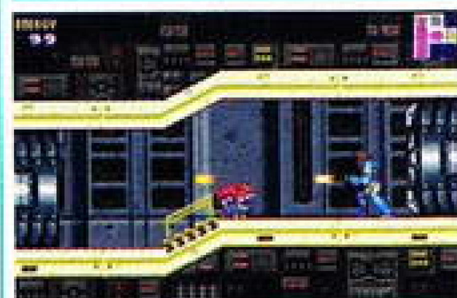
短小、轻松、紧张、有趣……借由其貌不扬的小游戏，“《瓦里奥制造》系列”第一作便将掌机轻松休闲的理念发挥得淋漓尽致。不过小游戏不等于简陋，游戏中有许多漂亮的场景画面和动听的音乐呢。而系列第二作《大回转》更是几乎摈弃了按键操作，完全靠把机器转来转去的玩法，可以说是将掌机的简单有趣理念发挥至极限。

## 《恶魔城》系列



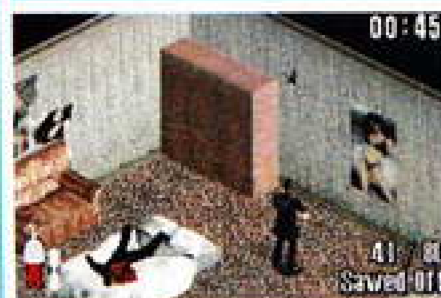
该系列在GBA上推出的3作《月轮》、《白夜》、《晓月》可谓个个经典，对于游戏过多介绍似乎也没有必要了，总之是绝对推荐了。(笑) 就算以前玩过的玩家，这次借着暑假再好好回味一下也是不错的选择，或者挑战一下极限通关吧。总的来说，《月轮》的音乐令人沉醉，《白夜》的爽快让人着迷，而《晓月》的系统最让人称道，

## 《银河战士》系列



探索类ACT的鼻祖系列，虽然在国内人气不如《恶魔城》，但游戏素质绝对不比《恶魔城》差。该系列在GBA上推出了《融合》和《零点任务》两款作品（复刻的FC版除外），都是相当出色的作品，游戏手感一流，平衡度非常好。值得一提的是，神游行货版的《零点任务》已经发售，即使以前玩过的玩家这次也不妨再试试吧。

## 马克思·佩恩



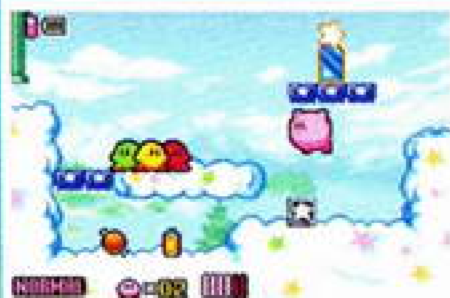
这是一款根据PS2版同名作移植而来的作品，讲述主角马克思·佩恩为给妻子报仇而对抗黑帮的故事。游戏最大的特色就是它所表现的暴力美学，游戏的血腥程度丝毫没有因为是在掌机平台上而有所降低，鲜血四溅的场面比比皆是，给玩家极强的视觉冲击。作为动作游戏，游戏的手感很不错，玩起来很流畅，是一款很值得一试的游戏。

## 《大金刚》系列



超任经典“《大金刚》系列”的3部作品已经全部移植到GBA上，对于喜爱动作游戏的玩家来说这绝对是个好选择。GBA版的3部作品完全保留超任版的内容，最重要的是优秀的手感也完美继承，玩起来得心应手。该系列的一大特点就是隐藏要素相当丰富，所以要完美达成游戏还真是需要相当的时间，耐玩度很有保证。

## 《星之卡比》系列



掌机上的明星，那圆嘟嘟可爱的卡比想必大家都耳熟能详了。其相关游戏在GBA上总共推出过两作：《梦之泉》和《镜之大迷宫》。前作是普通的过关ACT，而后者则在一个类似于恶魔城的超大迷宫内冒险。游戏最大的亮点就是能够变身为各种形态了，在《镜之大迷宫》中的形态数达到了25种之多。两作在操作上没作改变，很容易上手。

## 铁臂阿童木



以手冢治虫漫画的著名角色阿童木为主角的动作游戏。作为一款动作游戏，手感十分好，同时击打众多敌人的爽快感无与伦比，除了普通攻击外还能使出多种技能和必杀技。游戏的关卡十分有特色，有地面战也有空中战，不会让你感到枯燥。游戏的隐藏要素十分丰富，众多手冢治虫漫画中的名角隐藏在关卡中，将它们收集齐可是十分有挑战性的哦。

## 马里奥对大金刚



《马里奥对大金刚》虽然只是一款益智类动作游戏，但无论是在解迷上还是动作性上都很出色。游戏在谜题的设置上采取循序渐进的方式，在初期的关卡熟悉了简单的操作后便要综合运用到以后的关卡中。而游戏中的6种场景都有自己的特色关卡，很容易让人投入其中。马里奥的动作十分丰富，灵活利用各种动作才能得到高评价。

## 超级守护英雄



游戏的动作性极强。配合简单的操作便能使出各种格斗技能，熟练运用可轻易达成连击。除了格斗技外还能使用华丽的魔法进行攻击，让战术更加多变。故事上十分紧凑，一环紧扣一环。游戏中可选用的角色超过了10人，同时过关时还可自由分配点数决定角色的成长，十分自由。由于支持通信，本作还是一款十分适合联机的对战类游戏。

## 通灵王 王者灵魂



本作根据人气漫画《通灵王》改编而来，游戏的剧情是原创的，讲述了主角麻仓叶在通灵大会间隙，阻止神秘人物复活远古通灵王的冒险故事。作为Konami出品的动作游戏，手感和《恶魔城》十分类似。作为漫画主题的灵当然也不会少，游戏中一共有68个灵，有提升能力或发动招数的。其中漫画中的强力灵一个都不少，且发动时还有漂亮的特写画面。

## 龙珠 大冒险




游戏根据漫画改编而来，讲述了小悟空第一次收集龙珠到打败短笛大魔王之间的故事。本作的操作性十分强，角色的动作丰富而流畅。除了小悟空外还可使用乐平、天津饭等人气角色进行游戏。游戏中除了普通战外还加入了在武道会中的对决战，战斗新意十足，各种招牌必杀技发动时热血无比，利用联机还和朋友在此模式下对决，十分有意思。

## 摇摆大金刚



作为一款过关类ACT，本作的游戏方法可是非常新颖。游戏的主题就是摇摆，要利用L、R键来控制大金刚的双手抓住物品，寻找支点来进行旋转。游戏有五个风格迥异的关卡，有密林，海洋和沙漠等等。玩家主要目的就是控制大金刚不断寻找支点前进。虽然刚上手会不太适应，但当你熟悉了这种摇摆的方式后，你将感受到前所未有的乐趣。

## 《超级马里奥A》系列



在GBA上重生的系列经典，一共四作。从《马里奥A1》到《马里奥A4》，系列各个时代的2D版本四部最精彩的作品全部再现于GBA上，滑稽熟悉的人物、优秀的手感、流畅的动作。GBA上的“《马里奥A》系列”俨然已为玩家营造了一个熟悉、美丽而又有趣的马里奥世界。虽然都是复刻版，但4部作品都加入了4人联机对战的模式，对战起来很有趣哦。

## 《钻子先生》系列



《钻子先生》是一款玩起来非常轻松的动作益智游戏，规则新颖，玩法有趣，稍微了解规则后谁都可以轻松进行游戏。GBA上有两款作品登场，分别是《钻子先生2》和《钻子先生A》，其中，较晚登场的《钻子先生A》加入了使用道具的新要素，玩法更为多样，更考验玩家的策略头脑，挑战性很高。在这里向玩家推荐《钻子先生A》。

## 《洛克人 ZERO》系列



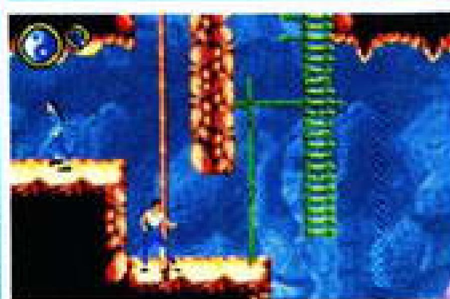
"《洛克人 ZERO》系列"是Capcom出品的经典动作游戏系列，在GBA上总共推出过四作，作品之间在剧情上是承上启下的，从ZERO复活一直到干掉幕后黑手拜尔博士。系统上也在不断进步，第四作可以夺取敌人的武器，使得武器大幅增加。游戏的最大亮点就是那超强的动作性了，同时稍有难度的关卡和帅气的关底BOSS绝对让本作成为动作游戏的首推作品。

## 军刀之狼



一款相当出色的美版游戏，不仅有着搞笑的对白，丰富的道具、美丽的画面以及气势磅礴的音效是本作的特点所在。而每次洞穴探险取到道具，还有着惊心动魄的被军刀狼追杀来体验逃亡的紧张，这无疑是本作最大的乐趣所在。除了一周目对军刀狼及恶博士作出惩罚，二周目去各地寻找兰花的一路上也会有不少笑料哦。

## 李小龙 重生传说



淹没于GBA动作大潮中的一个优秀美版动作游戏，游戏的主角就是我们熟悉的李小龙。无论是游戏的手感非常好，角色动作丰富，攻击判定也制作得非常棒，潜入关卡更加丰富了游戏的内容。而作为敌人，无论是杂兵还是BOSS，都让人过目难忘。而精彩的剧情，在美版ACT中也不多见。本作可以说是一款值得拾起重玩的佳作。

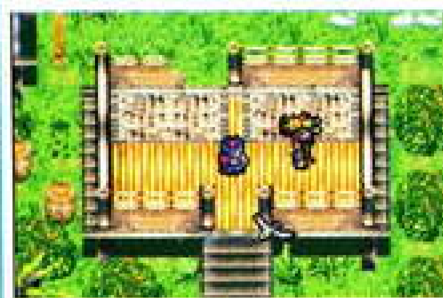
## 真・三国无双 A



家用机上的人气大作"《无双》系列"的GBA移植版，虽然不是厂商亲自移植，并有着走格子这样无奈的设定，但战斗中的打斗感非常好，人物生动的表情及战斗时的激烈还有人语配音也都显示了这款游戏的魅力所在，而系列最让人着迷的系统——武将培养系统和武器收集都在本作中得以保留，而使得游戏的耐玩度大大增加。

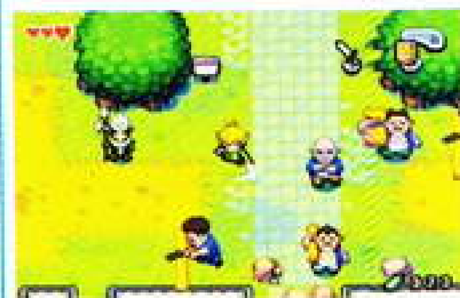
# GBA名作推荐——A・RPG篇

## 《特鲁尼克大冒险》系列



喜欢"不可思议迷宫"类型游戏的玩家一定不能错过本系列，GBA上共有两作——2代和3代，分别移植自PS版和PS2版，除了画面音乐缩水，游戏的内容没有丝毫减少，而3代更是加入了4个新迷宫，相当超值。游戏的魅力就在于挑战迷宫中的生存极限，灵活利用道具和能力，突破一个个不可思议的迷宫。GBA上没有《西林》，玩这个系列也不错哦。

## 《赛尔达》系列



该系列在GBA上共推出两作，第一作是移植SFC版的《众神的三角力量》，另外还加入了一个"四支剑"的联机模式，这可是GBA上最好的4人联机游戏之一啊。2004年底发售的《神奇的小人帽》则是完全的新作，主角林克借助神奇帽子的力量穿梭在大与小的世界，精巧的谜题设计依旧是游戏的亮点，新加入的道具也非常有特点，属于不可不玩的游戏。

## 《球斗士 X》



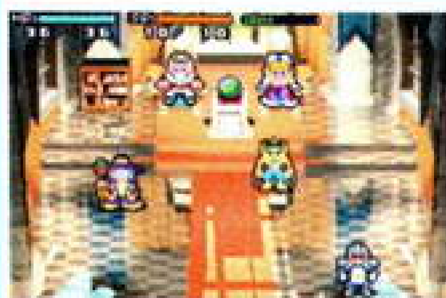
由热门动画改编而来的作品，游戏中的角色们是参与新类型格斗体育运动的球斗士，原作漫画中的主角们都将登场。游戏的主干——战斗的手感超好，动作也很丰富，既有普通攻击外也有各种特殊攻击和华丽的必杀技。除了跟原作剧情一样的漫画模式外还有可自定义主角的 RPG 模式，里面可是有着 100 多种武器等着玩家去收集哦。

## 王国之心 记忆之链



Square Enix 社内的一线大作在掌机平台上的第一次出击。游戏在玩法上和一般的 A · RPG 有一定区别，卡片的重要性在本作中占了很大的比重。除了在战斗方面依然保留了家用机版的爽快感外，游戏在剧情方面也非常值得称道。作为一款衔接 PS2 版第一第二作的作品，《记忆之链》的剧情既为 2 的发展作了铺垫，同时又能够让玩家重温 1 中的经典场面。

## 《光明之魂》系列



该系列在 GBA 上推出了两代，都支持4人联机合作冒险，所以这个系列应该是最适合多人同乐的游戏了。1代中可选择的职业只有4种，到了2代大幅增加到8种，角色的技能以及武器道具都大幅增加。多人联机时，配合不同角色的技能，互相帮助，合力对付强力敌人，那种乐趣绝对非单机游戏时所能比。所以，与朋友一起时就好好玩这个游戏吧。

## 指环王 双塔·国王归来



喜欢“大菠萝”的玩家绝对不能错过此系列，而看过《指环王》电影的玩家更应该来试试。游戏采用经典的“DIABLO” A · RPG 形式，玩家要从阿拉贡、刚多而夫、莱格莱斯等角色中选择 1 人，遵照电影中的情节展开对抗魔君索隆的旅程，每名角色都有不同的能力、特技以及流程，耐玩度较高。而游戏还支持 2 人联机合作，是个联机的好游戏。

## 新约圣剑传说



以黑白 GB 经典之作《圣剑传说》为蓝本重新制作的本作，带给玩家的不仅仅是当年的感动，游戏更方面都带给玩家全新的感觉。比如在原来男主角单线剧情的基础了又加入了女主角的剧情，玩家可以选择不同的主角，从两个不同的角度了解整个故事的完整剧情。系统方面融合了精灵收集、武器打造、种植果实等经典要素。

## 《洛克人 EXE》系列



“《洛克人EXE》系列”是一款以网络世界为主要世界观的《洛克人》相关作品。讲述了热斗君协同自己的电脑领航员洛克人和企图破坏网络世界的黑暗组织战斗的故事。游戏的战斗系统十分独特，和敌人在 18个方格内移动并战斗。战斗时可使用各种各样的芯片来发动攻击。迄今为止已经推出了 5 代，游戏中那些独具魅力的领航员定能吸引你。

## 《龙珠 Z》系列



顺应《龙珠》相关动画在欧美风靡的热潮而诞生的作品，总共在 GBA上推出了三部作品，分别为《悟空的遗产》1 代，2代和《布欧的愤怒》。三者在剧情上相辅相成，讲述了漫画开始到最终击败魔人布欧几乎所有的情节。三部作品在系统上并未做太大的变化，可选多位游戏中的人气角色，并可使用他们的必杀技，如果你是漫画爱好者，一定会非常感动的。

## 《换装迷宫》系列



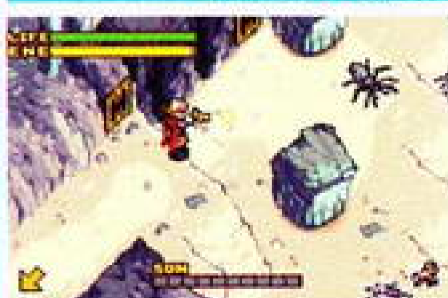

“《换装》系列”最大的特征便是和“《传说》系列”相同的战斗系统了，完全手动的战斗配合众多华丽的必杀技绝对能让你深陷其中。本系列在 GBA 上推出过 2 和 3 代，每代都能通过替换服装来改变主角的职业和能力。值得一提的是在这两作内，有为数众多的“《传说》系列”角色登场，收集他们的服装，变身成他们进行攻关可是一大乐趣啊。

## 《铸剑物语》系列




"《铸剑物语》系列"的世界观非常独特，讲述的都是铸剑师带着自己的召唤兽进行冒险的故事。游戏的画面很精致，特别是战斗中敌我双方的形象，十分可爱。锻造是游戏的主题，每一作都能锻造出大量造型独特又漂亮的武器。战斗系统是像ACT一样的实时战斗，装备不同的武器会让攻击方式完全不同。带着自己锻造出的武器来攻克强敌吧。

## 《我们的太阳》系列



这个系列能够利用太阳来和游戏互动，卡带会感应阳光，对游戏造成影响。系列的主题是魔物猎人和吸血鬼之间的战斗，总共推出过两部作品。第一作中主角将破坏家园的邪恶势力一举击破，而第二作讲述的则是主角回到家乡后遇到的奇特变故。游戏中可使用的武器种类十分多。每关最后的BOSS战十分有魄力，且需抓住弱点才能获胜。

# GBA名作推荐——S·RPG篇

## 《超级机器人大战》系列




"《机战》系列"在GBA上共推出了5作，按推出时间分别是《A》、《R》、《OG》、《D》、《OG2》，每一作都有新的机体登场，游戏的系统和战斗画面也不断进化，最新的《OG2》将战斗画面进化到一个新的高度，动感热血。而自《R》之后，几部作品都可以自由关闭战斗动画，游戏的流畅度大增。任何一作都是不容错过的经典。

## 《火焰之纹章》系列



《封印》、《烈火》、《圣魔》，"《火纹》系列"在GBA上焕发出新的生命，三款作品都是GBA玩家不容错过的。厚重的世界观，个性丰富的角色，超高的战略性……这就是《火纹》的魅力。值得一提的是，GBA上的三部《火纹》都被国内的同人汉化，所以对于国内玩家来说，能够毫无语言障碍地玩到这个经典系列是幸福的。

## SD高达G世纪Advance




第一次在GBA上登场的《SD高达》虽然只是以WSC版作为蓝本制作，但游戏的魅力仍然让人无法抗拒，尤其是适时加入了正大红大紫的《机动战士高达SEED》，拉到了不少FANS。游戏的难度不算很高，对于新手来说很快便可投入其中，而丰富的隐藏关卡、隐藏角色和隐藏机体都是吸引玩家不断重复游戏的地方，游戏的耐玩度相当高。

## 正邪幻想曲




在PS、DC上都有过同名游戏，虽然继承了原作充满个性的系统，但是人物、剧情都是原创的。游戏最大的特色在于独创的系统：经验分配和剑血、凝血。后者是利用获得的BP引发武器的特殊能力，研究武器的能力并合理利用是游戏的乐趣所在。战斗方面采用了类似《皇家骑士团》的斜45度角，战斗系统也与之类似。是一款不错的S·RPG。

## 皇家骑士团外传 罗迪斯的骑士



著名S·RPG系列的外传作品，虽然少了松野泰己的参与，但整体素质却依然令人满意，恢弘壮阔的剧情让玩家们无法自拔。在系统方面本作也做得极为成功，高低差、丰富多彩的职业、变化无常的气候因素都让战棋游戏的爱好者们大呼过瘾。此外，游戏中详尽的系统解说也让初次接触该系列的玩家能够轻松上手。GBA早期的经典之作，不可不玩。

## 最终幻想 战略版 Advance



与GBA SP同时推出的作品，也是Square和任天堂重修与好后在任氏主机上推出的第一款真正意义上的大作，制作班底很多来自于原本Quest中制作"《皇家骑士团》系列"的成员。游戏按照任务制来进行，丰富多彩的任务和各种战斗规则很容易就能让人投入其中。音乐大师崎元仁和植松伸夫为本作谱写的音乐非常悦耳。

### 光明力量 暗龙复活



作为MD上的经典之作的复刻版，游戏在画面和音乐上都做了大幅度的提升，使战斗画面更具魄力。而游戏的最大魅力，还有那丰富多样的同伴，从精灵、龙人、武士、忍者等应有尽有，游戏在原作的基础上新增了王女，昆虫护法和卡片师这3个新角色，让老玩家也能感受到新意。而随着卡片师加入的卡片系统也让战斗更富有战略性。

### Q坦克大作战



Takara的“Q系列”里一款素质相当高的战略游戏，Q版的、人格化的坦克有着傻头傻脑的外表和搞笑的对白。而战略游戏的核心——战斗，更是做得非常精彩，音乐、画面的表现都非常出色，对敌车要害进行射击和来自于赛车游戏的更换零件来升级的设定都是本作亮点所在。如果要说不足，那就是敌方AI的思考速度——太慢了！

## GBA名作推荐——FTG篇

### 格斗之王EX2



GBA上的《格斗之王》共有两款，但是在这里我们只给大家推荐2代，因为1代的素质是在不高，而2代素质相当不错。2代《EX2》是以街机版的《KOF 2000》为蓝本来移植，登场人物达到23人。游戏的操作做得很不错，操作起来毫无生涩的感觉，各种连续技打起来爽快无比。想在掌上体验街机《KOF》的感觉，这款作品是不二选择。

### 超级街头霸王 II X 苏生



经典格斗最终版本《超级街头霸王 II X 》在2D机能强大的GBA上“苏生”，人物头像及一些画面都经过重绘，系统、画面和动作招式更是完美。称其120%移植亦不为过。隐藏人物豪鬼的使用条件也并不算太难。虽然由于GBA、SP的按键导致其出招上的一些不足，但简易出招的设定还是足以将这些先天缺陷弥补。

### 街霸ZERO 3↑



“《街霸》系列”又一经典移植GBA，画面、系统及手感都完好地再现了原作，但音乐够难听。人物选择方面，不仅包括“《街霸ZERO》系列”的全部角色，还有来自于《快打旋风2》的真希和来自于《街霸3》的阴等来客串捧场，登场角色阵容可谓豪华。至于不足，同样也来自于GBA按键分布带来的操作上的不适。

### 《高达SEED》格斗系列



以《高达SEED》为主题的格斗游戏在GBA上共推出了两作，大人气的机体和角色无疑是游戏魅力所在。在美版第一作推出后不久，日版的第二作《DESTINY》就紧跟推出，漂亮的超必杀、流畅的动作、良好的手感以及众多隐藏机体和众多隐藏要素，都带给GBA玩家一个完全原创的、成熟完善的格斗佳作。

## GBA名作推荐——AVG篇

### 《逆转裁判》系列



GBA上为数不多的原创佳作之一，总共推出过三作。游戏中，玩家必须扮演年轻律师成步堂龙一去解决一桩桩棘手的案件，为无辜的被告者们洗刷罪名。侦探部分和法庭部分在游戏中结合得相当完美，法庭上的唇枪舌战带给了玩家前所未有的新鲜感。作为一款AVG游戏，本作的剧情非常让人满意，在充满悬念之余又不失恶搞的成分，让人回味无穷。

## 侦探神宫寺三郎 白影少女

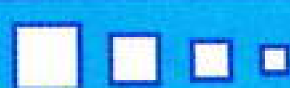


诞生于FC时代的经典推理游戏《侦探神宫寺三郎》在GBA上的最新作，同时也是该系列的第10款作品。本作的故事从万年不变的主角神宫寺三郎接到大学时代好友哲司的讣报开始，其间他还将接触到发生在身边的神秘都市传说。寺田克也大师的人设让本作独具魅力，游戏中的推理过程非常专业且严谨，四处收集情报和线索是解决事件的关键因素。

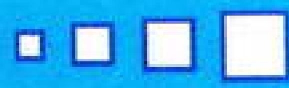
## 《ZERO ONE》系列



2003年在GBA上引起不小反响的AVG作品，之后还发售了加强版的《ZERO ONE SP》，后者在原作的基础上加入了大量的新剧情，总的游戏成分达到了原作的两倍以上，因此推荐玩家们直接玩加强版。游戏中的人物绘制地相当精美，繁琐的分支和数量惊人的结局都是吸引玩家反复挑战的动力。本作在游戏过程还穿插了一些迷你游戏，不会让人觉得乏味。



# GBA名作推荐——PUZ篇



## 《噗哟噗哟》系列



超人气的PUZ类游戏在GBA上共有两作，一作是早期的《大家一起噗哟噗哟》，另一款则是在各大平台都推出过的《狂热噗哟噗哟》。游戏的玩法和一般PUZ类游戏并没有多大区别，只需将4个相同颜色的“噗哟”排在一起就可以让它们消去，上手非常容易。游戏中的连锁系统非常爽快，让人乐此不疲。可爱的人物和明快的色调对女性玩家具有绝大的杀伤力。

## 街霸方块

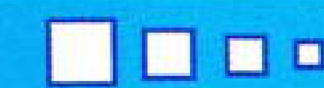


《街霸方块》是Capcom公司早期推出的一款方块类游戏，曾在多个机种上登场。游戏中的角色都是热门格斗游戏《街头霸王》内的代表人物，不过到了本作中变成了可爱的Q版造型。对战时配音热血，动作也很夸张。游戏的规则十分简单，将同色的方块堆在一起，然后用引爆方块引爆便可。由于本作上手十分容易，适合各个年龄段的玩家。

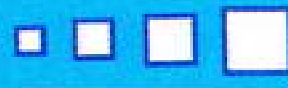
## 动物管理员



本游戏是由同名的FLASH方块游戏改编而来，玩家将在游戏中扮演一名动物管理员，在社长的要求下去满足动物的要求。游戏的规则十分简单，调换方块，将三个或三个以上的相同动物连在一起便可消去得分。和其他的方块游戏一样，连续消去才是得到高分的关键。在GBA版本提供了多种挑战模式，是消磨时间和挑战极限的好选择。



# GBA名作推荐——RAC篇



## 《F-ZERO》系列



想体验风驰电掣的刺激感觉，一定不能错过《F-ZERO》系列。操纵着独特的磁悬浮赛车以超过1000公里/小时的时速在各大星球的赛道竞速，争夺“F-ZERO大奖赛”的冠军。GBA上共有3款作品，后面的两部作品《隼之传说》和《高潮》加入了动画版的剧情，大幅追加了新角色和新动作，竞速技巧更为多样，比赛变得更激烈。

### 顶级拉力 SP

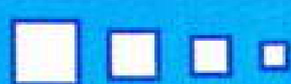


想在GBA上玩到真实感觉的竞速赛车游戏，这款《顶级拉力SP》应该是很不错的选择。虽然限于GBA薄弱的3D机能，游戏用多边形表现出的场景看起来还不够细致，但是游戏做得比较好的一点就是良好的操控感，操作十分细腻，任何一个轻微的指令都能在赛车上如实地反映出来。加上众多富有特色的赛道，本作还是很值得一玩的赛车游戏。

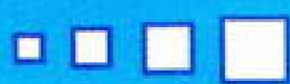
### 马里奥赛车



由马里奥、碧奇公主、路易、瓦里奥等大家熟悉的“《马里奥》系列”中的人气角色在熟悉的马里奥卡通世界中进行的卡丁车比赛。厂商将GBA的机能吃得非常透，画面之美丽令人惊叹。而游戏中你追我赶的紧张感和互相陷害的乐趣，将游戏的“简单好玩”烘托到了极点，一人挑战能打出隐藏赛道的荣誉感，和朋友对战更会体会到联机的快乐。



## GBA名作推荐——SLG篇

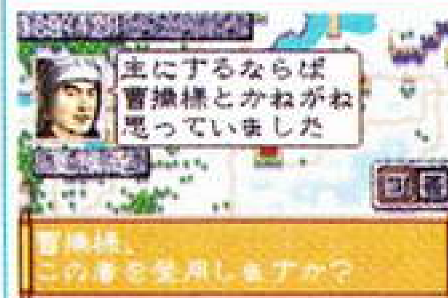


### 《牧场物语》系列



“《牧场》系列”是融合了友情、爱情、付出、收获等元素于一身的优秀模拟经营游戏，给人以温馨、悠闲的享受，系列主要以种植、放牧为主线，每一作又有各自的特色，其中GBA版《矿石镇的同伴版》先后发售了《男孩版》和《女孩版》，最大的不同当然是主角不同了。喜欢大自然和牧场生活的朋友不要错过这两个高素质的作品。

### 三国志 A

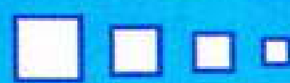



《三国志4》的GBA移植版，在加强了画面的同时还使用了7代的人物造型，画面上给人以清新明亮的感觉，音乐更是动听。内政系统的改进让行使内政时也觉得轻松有趣；而划分为野战、攻城战、城内战、单挑的战斗系统则让游戏的战斗异常激烈。道具及特殊事件大大丰富了整个游戏，原创君主则更增加了游戏的投入感及耐玩度。

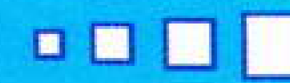
### 大战略 For Advance




战略游戏的著名品牌之一，以真实的兵器名称编号和高难度受到众多战略玩家和兵器迷的推崇。作为系列登陆任天堂主机的首款作品，厂商制作得相当用心，系列代表性的“蜂窝式”战场、真实细腻的战斗画面以及胜利后随风飘扬的国旗，都给玩家留下了深刻的印象；当然，同样让玩家难忘还有游戏那上级的难度。



## GBA名作推荐——TAB篇



### 口袋妖怪弹珠台

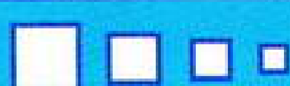


以掌机超人气游戏《口袋妖怪》为主题所做的弹珠台游戏，以弹珠台特有的轻松界面，实现了原作那些中的捕捉口袋妖怪和进化口袋妖怪这一系列的魅力。游戏的画面风格漂亮细腻，音乐轻松优美，而游戏难度也不是很高，属于典型的休闲佳品。另外，游戏还有隐藏版面存在，藏关卡来和巨大的口袋妖怪对战更增加了游戏的惊彩。

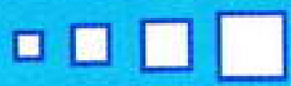
## 超真实麻雀



一款轻松休闲的麻雀游戏，作为一个有些名气的麻雀游戏系列，本作的表现可以说很让玩家满意。游戏难度不算高，众多作为对手登场的MM全都个性十足，而收集MM们的服装、靓图无疑是游戏一大乐趣所在。而如果觉得故事模式下战得不过过瘾，想继续挑战，那么自由模式下MM们会就拿出完全不同于故事模式的水平来和玩家一决高下。



# GBA名作推荐——STG篇



## 宇宙巡航机



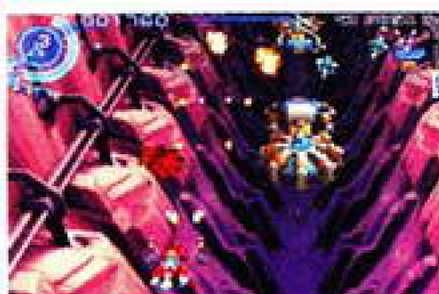
《宇宙巡航机》与《沙罗曼蛇》都是Konami在FC时代经典的射击游戏，不过在GBA上我们只能找到《宇宙巡航机》的身影。这款横板射击游戏的素质相当高，凭借GBA强劲的2D机能，游戏表现出令人惊异的画面效果，尤其是最初太阳从地平线乍现的那一场面最令人印象深刻。游戏提供了自动存档功能，非常体贴。喜欢射击游戏的玩家千万不要错过本作。

## 空军三角洲

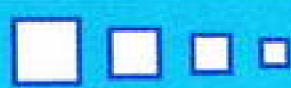


这是一款有这独特感觉飞行射击游戏，它包含了模拟飞行和纵版射击的要素，游戏采用2D俯视角，利用2D缩放和背景的图层切换，结合精美的绘图来表现出立体空间的感觉。操作上采用的是模拟飞行类的方式，玩起来感觉独特。游戏是以任务制来展开的，不同的任务需要利用不同特点的战机来完成，任务难度不低，喜欢挑战的玩家可以尝试。

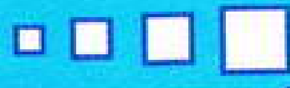
## 伊登战机 II



《伊登战机》在GBA上推出两作，1代除了画面吸引人，其他方面有很多不足，故不推荐，在此我们向大家推荐2代，这是一款非常优秀的纵版射击游戏，充满魄力的3D场景，完善的系统，还有火爆的画面，它具备了一款优秀射击游戏应该具备的多项要素，绝对是GBA上最出色的射击游戏之一。顺带一提，系列的3代《纳米漂移》已经在NDS上登场了哦。



# GBA名作推荐——SPG篇



## 胜利十一人



提到《WE》，相信谁都不会陌生，在包机房与同学大战的经历相信很多有人都有，想在掌上体验《WE》的魅力，那就一定不要错过此作。游戏基本是按照PS版的《WE》进行移植，虽然缩水不可避免，但是《WE》的神韵基本保留了，尤其是利用GBA有限的按键实现了绝大部分操作，手感很不错。可惜的是本作对战起来速度有点拖慢，有点美中不足。

## 《网球王子》系列




根据人气动漫原作改编的体育类游戏，从2002~04年每年在GBA上均有新作推出，其中既有RPG版，又有众多小游戏的合集作品，当然玩家最关注的还是那几款作为体育类登场的作品。这里比较推荐的是GBA上最后一款《网王》作品《网球王子2004 荣耀之金/时尚之银》，数量众多的可使用角色和大魄力的必杀技特写都体现出了制作方的诚意。



## LIKY的个人推荐

## 混合兄弟

| 原名 | Blender Bros |
| --- | --- |
| 类型 | ACT |
| 发售日 | 2002年4月15日 |

这是一款2002年发售的美版动作游戏，说到美版动作游戏，可能很多玩家会不屑一顾，因为很多美版动作游戏的素质都很一般，不过本作虽然只在美国发售，但却是由日本厂商Hudson开发的，所以本作具有日式游戏特有的细腻风格。

游戏的主角Blender是一种有长长的耳朵，看上去很像兔子的狗，他那耳朵可以用来在空中盘旋，用来攻击敌人。这样的主角一下子就让我想起了《大金刚》中的迪迪，其实本作的很多设定都参照了《大金刚》，比如空中加速的圆环明显借鉴《大金刚》中的桶，而过关时的标志与《大金刚》中的升旗非常类似。而游戏做得非常好的一点就是，手感跟《大金刚》一样细腻，主角的动作也比较丰富，这是动作游戏的最重要的地方。

游戏最具特色的地方就是独特的"Mini Bros."（迷你兄弟）系统，迷你兄弟是一种小机器人，游戏中共有20种，主角每次闯关前都可以选择带上一名，他们的能力各不相同，有的可以加大主角的攻击范围，有的可以防御敌人攻击，有的还能吸收敌人的HP为主角加血。这些小机器人需要玩家在关卡中一个个收集，不过可以让玩家找到的也只有10种左右，剩下的需要用"骨头"（游戏中得到的货币）去商店买音乐CD，然后放给他们听，有些迷你兄弟就会进化，从而获得新的种类，非常有趣。




游戏中共有7个星球，每个星球都包含4个关卡，流程一点也不短，而收集迷你兄弟也需要动一番心思。在此向所有玩家推荐这款容易被忽视的优秀动作游戏。

## ORIENTAL BLUE 青之天外

| 原名 | オリエンタルブルー 青の天外 |
| --- | --- |
| 类型 | RPG |
| 发售日 | 2003年10月24日 |

现在像《青之天外》这样古朴得有点"腐朽"味道的传统RPG游戏是越来也少了，不过这样的游戏犹如陈年老酒一般，找点时间细细品味一番的话就会有如饮甘醇的感觉，在此我向大家推荐很不错的传统RPG。

《青之天外》是知名RPG系列"《天外魔境》系列"的最新作，讲述了青之一族的末裔天蓝（男主角）和葵（女主角）在众多伙伴的帮助下对抗魔物和赤之一族的故事。作为一款正统的RPG游戏，本作的系统处处透着"古朴"，回合制的战斗，战斗时只见敌人不见自己……不过本作在传统RPG的框架下融入奇想天外的构思，充满东方风情的冒险世界吸引着玩家不断探索。游戏加入了一个称为"自由剧情系统"的新要素，去哪里发展剧情不固定，所以各地敌人能力也是不固定的。这一系统也更加激发了玩家的探索欲。加上游戏的事件非常多，所以随便走到哪里都会有不同的情节发生，所以给人精彩纷呈的感觉，剧情上毫不冷场。

游戏对角色的刻画尤其成功，通过各种事件将不同的角色形象鲜明地表现出来，人物之间的各种亲情也得以慢慢展现，若奈公主与水月的亲情，僧人柄者与玛雅的恋情，还有敌方角色黑曜假面与妹妹琥珀之间的兄妹情等等，都刻画得入木三分，令人唏嘘令人感动。

游戏的隐藏要素非常丰富，收集隐藏道具的过程曲折有趣，而系统方面，融合魔石打造武器等等也很有研究的乐趣，总的来说，游戏的耐玩度非常高，如果你不在乎略显简陋的画面，本作还是非常值得一玩的。



从2001年3月21日GBA首发至今，一共推出了多少款GBA游戏，实在是难以统计——这个快乐的暑假，相信不少玩家都要和自己的GBA、GBA SP一起亲密度过，那么在开始这段盛夏的GBA之旅开始前，马修也给大家推荐一些GBA游戏，一些名气不大却素质颇高的GBA游戏，希望这些游戏能和你的爱机一起度过一个愉快的暑假。

## 马修的个人推荐



### 蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险

| | |
|---|---|
| 原名 | クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶシネマランドの大冒险！ |
| 类型 | ACT |
| 发售日 | 2004年4月16日 |

首先必须要说，马修并没有看过《蜡笔小新》，因此玩这款游戏就是将它作为一个纯粹的游戏来玩而没有掺杂任何原作情节等其他。但玩了之后很快为其优秀所折服，画面之美丽超出了想象，而由于主角小新是个小孩，所有游戏无论场景还是敌人都显得很大，大的人物和背景配上流畅的画面，使游戏很多地方都会给人以不小的视觉上的冲击，像奇怪乐园的两个芭蕾舞男、夕阳下打牛仔的小游戏还有滑行在群山中缆车等等。只有好的游戏画面是不足以吸引人的，而这款《蜡笔小新》系统上的优秀之处，自然来自于借由换装而实现的丰富的变身和搞笑却实用的“小新全家召唤技”了，利用变身和召唤家人实现的种种能力，使游戏的解谜和战斗都丰富异常。佳作不应随岁月流失，在此推荐给所有GBA玩家。



### 绝体绝命老爷子 哭泣的1回 绝对服从暴力校长 我是最伟大的！

| | |
|---|---|
| 绝体绝命でんぢゃらすじーさん 泣きの1回 绝对服从ばいおれんす校长～ワシが1番えらいんじゃい！！～ | |
| 类型 | ACT |
| 发售日 | 2004年3月18日 |

说到小游戏合集，众玩家一定会立刻想到《瓦里奥制造》，而比起本来就很恶搞的《瓦里奥制造》，这款《绝体绝命老爷子 哭……》就更加另类剑走偏锋了，像鼻涕啊、屎啊这些其他游戏略略带过小小搞笑一下的龌龊东西，在本作里可是主打哦。这里的小游戏可能确实一般。但那夸张变态龌龊的画面实在是让人觉得够怪够偏所以够动力去往下玩。除了画面，游戏的音效也出奇地猥琐，还有一些恶搞模仿任天堂经典游戏的变态小游戏，可以说，这款小游戏集结了猥琐、猥亵、龌龊、变态等众多的另类要素，在这另类偏锋的游戏中体会另类偏锋的游戏乐趣，推荐给所有承认自己是非正统人士的玩家。




### 阿斯特利斯与奥利贝克斯 XXL

| | |
|---|---|
| 原名 | Asterix & Obelix XXL |
| 类型 | ACT |
| 发售日 | 2004年6月18日 |

实际上，就单从画面上来说，作为GBA上真正意义上的3D动作游戏，本作是有资格入殿堂的。画面真真正正地实现了3D，鉴于GBA的机能，近场景确实会看到马赛克，但远景及普通距离下的画面实在是精美到让人难以置信的地步。高速的滑水还是闯入宫殿和大量的敌兵、狮子作战都不见人物动作的生硬和拖慢，而貌似强大实则不堪一击的盾牌阵同样给玩家留下了深刻的印象。然而很可惜，游戏忽视了作战的细节部分，胜利方式单一，角色攻击方式也很单一，玩久了难免会觉得单调，而后期宫殿中动辄出现的百人斩条件更会让人叫苦不迭。不管怎么说，游戏玩得就是个轻松休闲，后期玩闹心了大不了咱放下不玩了，各位玩家不妨体会一下这款目前为止GBA上惟一的真正3D ACT。



## 铭风的个人推荐

暑期到了，各位学生朋友们也迎来了紧张学习后的休息时段。这个时候如果找不到适合自己的游戏一定十分郁闷。前面已经为大家介绍了每个类型的热门作品，这里铭风就为大家推荐几个非热门但本人非常喜欢的作品。

### 《口袋棒球》系列

作为主持过“口袋棒球专页”的本大人（别扔番茄），首当其冲要推荐的当然就是GBA上的“《口袋棒球》系列”了。算上复刻的《口袋棒球1+2》，本系列在GBA上总共推出过6部作品。

游戏最大的乐趣就是育成模式。个人异常喜欢这个模式的原因有三。第一，游戏的音乐十分富有动感，很容易让你融入游戏之中。第二，游戏中角色十分多，但造型的风格却很统一，而且都十分可爱，让我一下子就迷上了。而第三就是那充满恶搞内容的剧情了。在发生事件的过程中那些让你忍俊不禁的台词会接踵而来，配合人物细致的表情，让你的游戏过程充满快乐。




除去育成模式这个要素外，游戏的主题——棒球对战也制作得十分精良。而整体的游戏玩法很成熟，棒球比赛中攻守双方的各种要素都有，从3代到最新的7代只在画面和细节上做了调整。不论是和电脑比赛还是利用通信和朋友进行对战都十分紧张刺激，喜欢棒球游戏的玩家一定不能错过了。

### 战国革命外传

| 原名 | 战国革命外传 |
| --- | --- |
| 类型 | A・RPG |
| 发售日 | 2003年2月27日 |




这里介绍的《战国革命外传》从名称我们就可以知道是一款以日本战国为背景的游戏，喜欢这样世界观的玩家可要注意了。游戏的类型是A·RPG，玩家在游戏中扮演的是一名日本武将，在战国时代的日本上进行战斗，将的47个被妖魔控制的国家解救。

游戏的动作十分丰富，而攻击、防御、突刺等一应俱全。战斗中可以使用三种武器：弓，剑，枪，不同的武器攻击方式会完全不同，在战斗中可随时切换。除了普通攻击外还能够使用魔法，有攻击系、防御系、辅助系、回复系和召唤系等各种各样作用的魔法，能在战斗中给予主角非常大的帮助。

综合以上要素，玩家能够在战斗中体会到十分上爽快的战斗，特别是面对大批敌人的时候，很能体会到一骑当千的感觉。而游戏中还有强大的BOSS等着玩家去挑战，推荐给喜欢动作游戏的玩家。

### 玛莉、艾莉＆艾妮斯的工作室 微风的信息

| 原名: | マリー、エリー&アニスのアトリエ ～そよ风からの传言～ |
| --- | --- |
| 类型 | RPG |
| 发售日 | 2003年1月24日 |




作为“《工作室》系列”在GBA上的作品，本作在游戏内容上非但没有缩水，反而在内容上大幅度进行了强化。游戏的主要目的是完成老师给予的委托，每年根据自己所调和出的物品来完成相应的书籍撰写。比如要撰写书的主题是工艺品，你就要想办法调和出众多素质优秀的工艺品来收录到书籍里去。

说到调和，这可是游戏最主要的内容之一，要利用前往各个采集地采集到的原料来合成新的物品，游戏中可是有着近300种物品等着大家去调和。游戏的RPG风味十分浓厚，前去采集的地点都是有怪物等着你的，平常要在城内雇佣强力冒险者来共同战斗。

本游戏的音乐清新动听，画面也很美。相信适合喜欢美丽事物的玩家和女孩子。

## 《真·女神转生》系列

**雷伊的个人推荐**



| 真·女神转生 | |
|---|---|
| 原名 | Atlus |
| 类型 | RPG |
| 发售日 | 2003年3月28日 |

| 真·女神转生 II | |
|---|---|
| 原名 | Atlus |
| 类型 | RPG |
| 发售日 | 2003年9月26日 |

作为Atlus最为著名的RPG系列，“《真·女神转生》系列”以其深邃的世界观以及金子一马奇想天外的人物、恶魔设定深深吸引着众多玩家，独具一格的恶魔合体系统、主观视点的战斗都让它散发着一种与众不同的独特魅力。“《真·女神》系列”的正统作品在GBA上共推出过两款，均为原先SFC版的移植作。

《真·女神》一代移植自1992年SFC版的同名作品，虽然游戏诞生至今已有13年的时间，但其中的很多系统和内容在今天看来依然有着独特性。作品中描写的199X年前后美国在全球推行的单边主义，和地方发生的军事冲突等等，在今天来看都有着惊人的现实意义。在系统方面，本作是超任版的完全复刻，但画面根据GBA的机能做了一定的提升，使得界面和操作能够被更多的现代玩家所接收。《真·女神II》移植自1994年SFC上推出的系列第二作，在剧情上跟前作有着一定的联系，讲述203X年前后，人类面对恶劣的自然环境建立起了都市共同体，根据宗教经典的教诲期盼救世主的降临。而主人公作为人造的救世主，将会给那个时代的人类带去希望或者毁灭……在系统和画面上，本作均比前作有所提高。如果各位较晚才接触到“《女神》”的话，推荐一定要玩一玩这两部系列初代作品，玩完这两作，你将对这个有着15年历史的系列独特的内涵有个最本质的认识，毕竟，后来的作品大多因为商业原因做了这样那样的妥协。

让奇想与现实，
在这个盛夏，
再次碰撞……




## 恐怖惊魂夜 Advance

| 原名 | Chunsoft |
|---|---|
| 类型 | AVG |
| 发售日 | 2002年6月28日 |

Chunsoft旗下最具代表性的音响小说系列之一《恐怖惊魂夜》第一作的掌机移植版。作为一款文字类游戏，本作并没有精美的人设，取而代之的却是独特的剪影式人物。游戏很好地结合了“音响”和“小说”两种娱乐方式的精华，将优秀的剧情和临场感十足的音乐融为一体，带给了玩家一次难以忘怀的惊悚之旅。虽然游戏本篇的流程并不长，但额外的附属剧本和数量众多的结局都让游戏时间得到了很好的保证。对于国内玩家来说，其惟一的不足之处应该就是语言的障碍了，但只要克服这惟一的障壁，你必定会为它的精彩所折服。




## 彼岸花

| 原名 | Athena |
|---|---|
| 类型 | AVG |
| 发售日 | 2002年11月29日 |

根据著名作家长坂秀佳的同名惊悚小说改编而成的游戏，同时也是继《弟切草》之后又一部被搬上游戏平台的“草木花”三部曲作品（除此之外的一部是《寄生木》）。原作小说讲述的是在电车上偶然相遇的三位少女在京都的离奇经历，当然GBA版的剧情有很多原创的成分在内。虽然剧本不错，但是游戏的制作水准却并不理想，不仅画面表现平平，在系统方面也有很多不体贴玩家的地方，只推荐给AVG的忠实FANS。







# FAMICOM WARS DS
ファミコンウォーズ ディーエス™

文 马修





**NDS 超级大战争DS**

◆Nintendo/Intelligent Sys.◆SLG◆2005年6月23日
◆日版◆1～8人◆自带记忆功能
◆4800日元(含税)◆无对应周边◆全年龄
ファミコンウォーズDS



FAMICOM WARS DS
## 基本操作

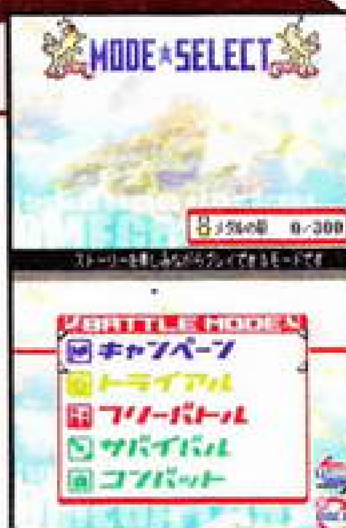
**按键操作：**方向键移动光标，A决定，B退出，按L是切换光标所选的战斗单位，R是弹出介绍光标对应的作战部队的对话框。对着战斗单位(无论敌我)按A键可以直接看到单位的本次最大移动范围，按B键则可看出该战斗单位本次最大攻击范围。在光标停在非战斗单位时按A会显示菜单。双屏战斗时，按X是在下屏对应信息和原上屏画面间进行切换。

**触控笔操作：**作为任氏自家大作，当然对触摸屏应用得相当好，在菜单选项及编辑地图时，使用起来非常方便，真正做到了点哪选哪。而在战斗中，对着下屏战斗单位点一下会显示最大移动范围，在移动范围内点一下战斗单位就移动到指定地点，点一下暗的地方，就会取消该指令，不过对于习惯了系列操作方式操作的玩家来说，战斗时还是按键更方便。



FAMICOM WARS DS
## 游戏系统

在《掌机王SP》第17辑，我们给大家介绍了游戏的系统模式和战争模式，在标题画面点触摸屏或按键(A、START)，进入后默认的是战争模式(BATTLE MODE)，其下包括战役模式、挑战模式、自由模式、生存模式和战斗模式；按L或R，系统画面就会翻转至系统模式(SYSTEM MODE)菜单，包括商店、历史、通信、音乐屋、画廊和编辑选项，其中音乐屋和画廊需要战役模式一周目通关后从商店买。




### 破坏技系统



从初代《超级大战争》起便随指挥官一同加入到系列的破坏技系统，在经历了二代的强化后，本作又有了进一步的完善，随着破坏槽(ブレイククラッシュ)的积蓄情况及新增的组队系统，本作已经有了三个等级的破坏技供玩家选择。

| | |
|---|---|
| ★ | ブレイク<br>破坏技，即美版中的POWER，破坏槽的小星蓄满即可发动。 |
| ★★ | スペシャルブレイク<br>特殊破坏技，即美版中的SUPER，破坏槽全蓄满时可以发动，以下简称“特殊技”。 |
| ★ | タッグブレイク<br>组合破坏技，组队出战的两名指挥官的破坏槽全部蓄满后即可以发动，发动后两名指挥官将先后发动特殊破坏技并指挥部队对敌军进行打击，以下简称“组合技”。 |

## 组队战系统

组队战由两名指挥官指挥同一个部队，借由切换指挥官来达到交替使用两个不同指挥官的能力。无论敌军还是我军，战役模式还是自由模式，组队俨然是本作的主要作战方式了。而组队战大致分三个部分：

游戏中大多数战斗都可以自己选择指挥官，自由模式直接进入该模式特有的上下滚动式选择方式，生存模式直接进入指挥官选择画面。战役模式和挑战模式则要在右上有“出击准备”字样的画面里按A调出菜单，进入新增的“出击准备”里，按X是给角色装备能力，对着其他指挥官按A再选择其他指挥官并按A决定，就完成了切换角色，按START键决定并退出，然后在菜单中选择“出击する”并回答雷切尔的问话选“はい”就可以开战了。

组队战的两个指挥官有相性(亲密度)的设定，亲密度的高低会对同伴在战场上能力的发挥有一定影响，最明显的就是在组合技发动的威力，像互相信赖的约翰和雷切尔，两人的组合破坏技达到120（最高130%），而一般的、并非同一国家的指挥官之间(像山本与汉娜)的组合技大都是100%，而如果两名指挥官间有未解的宿怨的话，那他们发动组合技的威力可能还会低于100%。除了亲密度，指挥官的个人能力也决定着玩家的选择，如雨天的莫普、雪天的维普、空战的伊格尔、炮战的比利等等。









每回合行动完了，选“チェンジ”是切换另一名指挥官，选“终了”则是下回合还由本回合的指挥官继续指挥。另外注意，选择“チェンジ”本回合即告结束。

而组队出战最让人期待的就是刚才提到的组合技，满足条件时，菜单中会多出发动组合技的“タッグ”指令，选择后便发动。组合技结合了两名指挥官的特殊技，发动该回合，两名指挥官会接连行动，相当于有了二次行动。这样的恐怖技能发动后，就算不能瞬间逆转战场形势，也足以解决兵临城下的危机。像有雷切尔组队的三枚导弹后的二次行动、有伊格尔的两名指挥官一回合内的三次连续行动，都是实用且威力巨大的。






最后需要说明的是，组队战时，第一部队为红星军。第二部队为蓝月军，第三部队为绿色地球军，而无论哪方，都可以选择其他势力的指挥官，如把光藏编为红星军作指挥官。



## 升级系统与能力装备系统




本作的指挥官有了升级这一概念，与之对应的，是各级别对应的能力，初始0级别时无能力，装备能力需要的最低等级数为1级，从1级到9级可以按照等级学会更多的能力，不同的能力学到的新能力也越多，供装备的能力也就越多。最高能力为★级，与指挥官等级无关，只要将战役模式（キャンペーン）通关一次即会出现前三个技能，并可以装备给任何一个等价达到1级和1级以上的指挥官；而★级后两个技能“明日香的教诲(アスカノオシエ)”和“哈奇之魂(ソウルオブハチ)”需要把HARD难度的战役模式通关后才会出现。各等级所对应能力及其说明详见下页。






| RANK 1 | | |
|---|---|---|
| タックル | 格斗 | 直接攻击力+5% |
| スナイプ | 狙击 | 间接攻击力+5% |
| タックルガード | 格斗守护 | 对直接攻击防御+8% |
| スナイプガード | 狙击守护 | 对间接攻击防御+8% |
| ペイオフ | 盈利 | 攻击敌军会增加收入 |
| ラッキー | 幸运 | 攻击时会随机出现各种效果。 |

| RANK 2 | | |
|---|---|---|
| ドランスガード | 运输守护 | 运输系兵器防御+10% |
| パワーオブタワー | 塔之力量 | 指令塔效果+5% |
| ハイド | 隐藏 | 潜水和隐形时的燃料消耗-1 |

| RANK 3 | | |
|---|---|---|
| サポートスター | 支援之星 | 组队战中队友的攻击力+5% |
| ビュープラス | 视野加成 | 视野+1 |
| リペアプラス | 修理加成 | 据点回复+1 |
| ドミノマーチ | 多米诺进行曲 | 占领值+1 |
| プライスダウン | 降价 | 生产费用-5% |

| RANK 4 | | |
|---|---|---|
| ロードスター | 道路之星 | 道路攻击力+10% |
| フォレストスター | 森林之星 | 森林攻击力+10% |
| シティスター | 城市之星 | 城市攻击力+10% |
| マウンテンスター | 山岳之星 | 山脉山地攻击力+10% |
| マリンスター | 海洋之星 | 海面部队攻击力+10% |
| ハイドスター | 隐藏之星 | 潜水、隐形时攻击力+15% |

值得一提的是，角色的等级是各个模式下各个记录都通用的，也就是说，如果在战役模式下出现某个喜欢却级别比较低的指挥官，就完全可以在自由模式等其他模式下给角色练几级再参与战役模式。

| RANK 5 | | |
|---|---|---|
| トランスムーブ | 运输疾行 | 输送系兵器移动+1 |
| ミサイルガード | 导弹守护 | 受导弹损害-1 |
| キャノンガード | 加农守护 | 受加农炮攻击损害-2 |
| ストアゲージ | 积蓄槽 | 破坏槽积蓄得快。 |

| RANK 6 | | |
|---|---|---|
| サポートガード | 支援守护 | 组队战中队友的防御+10% |
| フィールドフリー | 旷野自由 | 平地移动消耗变1 |
| フォレストフリー | 森林自由 | 森林移动消耗变1 |
| ハイド2 | 隐藏2 | 潜水、隐形时的燃料消耗-2 |
| ゴールド | 金币 | 据点收入+100G |

| RANK 7 | | |
|---|---|---|
| レインスター | 雨天之星 | 降雨时攻击力+20% |
| スノウスター | 雪天之星 | 降雪时攻击力+20% |
| ストームスター | 沙尘之星 | 沙尘天气攻击力+20% |

| RANK 8 | | |
|---|---|---|
| タックル2 | 格斗2 | 直接攻击力+8% |
| スナイプ2 | 狙击2 | 间接攻击力+8% |
| タックルガード2 | 格斗守护2 | 对直接攻击防御+12% |
| スナイプガード2 | 狙击守护2 | 对间接攻击防御+12% |

| RANK 9 | | |
|---|---|---|
| サポートスター2 | 支援之星2 | 组队战中队友的攻击力+8% |
| プライスダウン2 | 降价2 | 生产费用-8% |

| ★ | | |
|---|---|---|
| ビュープラス2 | 视野加成2 | 视野+2 |
| リペアプラス2 | 修理加成2 | 据点回复+2 |
| ドミノマーチ2 | 多米诺进行曲2 | 占领值+2 |
| アスカノオシエ | 明日香的教诲 | 特殊技发动时所有部队都能够先制反击。 |
| ソウルオブハチ | 哈奇之魂 | 特殊技发动时可以在城市生产陆军部队。 |



FAMICOM WARS DS

# 战斗部分

## 地形一览

| | |
|---|---|
| **平地** | 移动效果好但地形防御效果差。 |
| **道路** | 移动效果更好但地形防御效果也更差。 |
| **森林** | 索敌战时，陆地战斗单位可以用森林地形来藏身。 |
| **山地** | 地形防御力非常高，只有步兵系战斗单位能够到达；索敌战时，山地上的步兵系战斗单位的视野会从2增加至5。 |
| **管道** | 无法通过也无法被破坏的厚装甲管道。 |
| **管道连接段** | 可以被破坏的管道连接部分，管道地形可以由此打开通路。 |
| **河** | 只有步兵系战斗单位能够过河。 |
| **海** | 只有舰船和飞机可以通行。 |
| **沙滩** | 可以让登陆舰和快艇进行搭载、降车的地形。 |
| **岩礁区** | 索敌战时，岩礁区可以让舰船藏身。 |
| **桥** | 移动效果好，但经常会成为发生激战的军事要隘。 |
| **导弹基地** | 有一枚可以向地图内任意地点发射、爆炸半径为3格、令爆炸范围内全部战斗单位都损失3点HP的导弹的地形，步兵系战斗单位可以发射导弹。 |
| **总部** | 军队大本营，地形防御效果好且具有陆军战斗单位补给回复功能，被占领即告失败。 |
| **城市** | 占领后可以给本军增加军费并能给陆军战斗单位回复补给。 |
| **工厂** | 可以生产陆军战斗单位，并能给陆军部队回复补给。 |
| **机场** | 可以生产飞行系战斗单位并可以对飞行系战斗单位进行补给和回复。 |
| **港口** | 可以制造舰船系战斗单位，并可以对舰船进行补给和回复。 |
| **指令塔** | 占领后使全军队的攻击力上升。 |



## 菜单选项



### 游戏中主菜单

**ショーグン** 指挥官介绍，包括人物介绍、装备技能及破坏技介绍。

**作 战** 作战信息，包括战斗状况、胜利条件、各模式下特有的选项等。

**システム** 系统菜单，下面将逐条说明。

**セーブ** 中途存档。

**终 了** 结束本回合战斗。

### 作 战

**状 况** 查看战场各势力的据点占有、军费多少等情况。

**胜利条件** 战役模式下查看该任务的胜利条件。

**部 队** 浏览战场上的部队状况。

**ルール** 自由模式下查看战斗的各种规则。

**ヒント** 提示，生存模式下听取关于此地图作战的提示。

**おまかせ** 战役模式下可以手动操作上屏的任务里，选择亲自指挥上屏作战(オフ)还是交给NPC指挥(オン)。默认是オン，即不做改变就由NPC对上屏进行指挥。

**C P** NPC指挥上屏的双屏作战中对NPC下达的战术指令，包括泛用、防御、攻击和突击，其中泛用是攻守兼备指令；防御则要上屏部队重于防守；攻击则是令上方部队更侧重于攻击；突击则是比攻击更加激烈的战术指令。

### 系统菜单(システム)

**処分する** 对自己部队的某一战斗单位进行主动毁灭，一般用于打持久战互相僵持到人满为患时。

**降伏する** 以自己主动认输来强制结束战斗，一般用于游戏中途已存档却又想从头打这一战的时候。

**BGM** 开关背景音乐的选项，あり为开启，なし为关闭。

**アニメ** 战斗画面选项，有5个选择，默认为A，从A到D对应的是战斗画面从普通到快，选なし则完全关闭战斗画面。另外，战斗画面中按B可以立刻退出战斗画面。

**マップをぬける** 不存档，直接回模式选择画面。



## 行动简介





**■占领** 只有步兵系战斗单位可以占领，无论城市、工厂、机场还是海港，都是20点的耐久值，而部队占领消耗被占领地点的耐久值就等同于这个部队的HP值。占领后的城市、工厂、机场和海港不仅能为停在上面对应的陆上、空中、海上部队每回复补给，还每天都提供资金。注意，占领的部队在没有完全占领就离开要占领的地点(或被消灭)，该地点的耐久值会完全恢复。

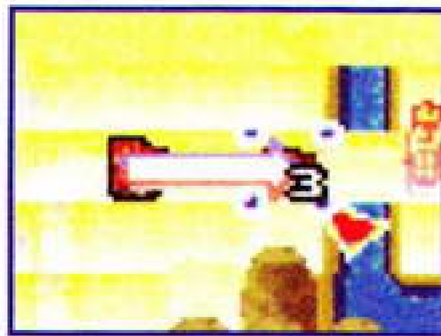


**■攻击** 对攻击范围内的敌军战斗单位进行攻击，包括直接攻击和间接攻击。直接攻击时只要强弱相差不是太悬殊，主动的攻击一方都会占有优势；间接攻击是对一格以外非相邻战斗单位间的攻击，间接攻击时对方无法反击，被攻击的一方只能硬着头皮挨打。

**■补给** 装甲运输车将己方相邻战斗单位的



弹药和燃料补满，每回合行动开始前，运输车还会自动给相邻的所有战斗单位进行补给。在自军据点(城市、机场、海港等特殊地形)，不仅会给其上对应的部队补满燃料弹药，还会每回合给受伤的战斗单位回复2点HP，直至回复满为止，但会消耗资金。



**■合流** 当某战斗单位的HP不满10时，另一个相同的战斗单位即可行动到受伤战斗单位的地点与之合流，合流后的HP、燃料、弹药都算合流两军的合计数，但不会超过该类战斗单位的限定范围，如合流后战斗单位的HP最大值为10。



**■搭载/降车** 战斗单位行至可以运输其的运输兵器上就是搭载；运输兵器将运输的战斗单位卸下即为降车，降车

只能降到运输兵器的临近一格。由于“《超级大战争》系列”的搭载和降车是分属被运输单位运输单位的指令，因此部队搭载后可以立刻被运输单位降车。运输单位会对被搭载单位进行自动补给。

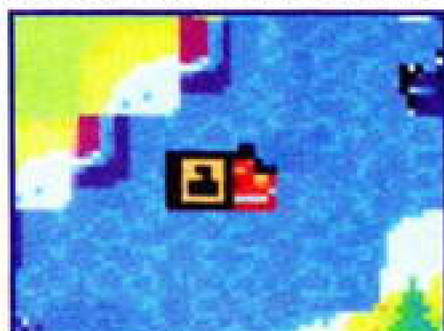




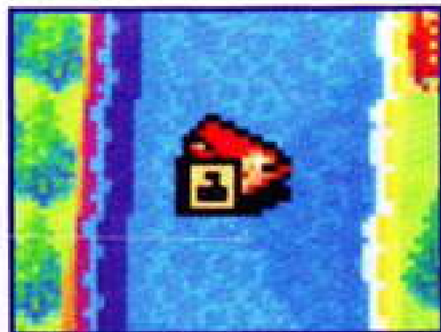


**修理** 快艇对相邻战斗单位进行HP+1的回复，同时对被修理单位进行补给。

**もぐる** 即潜水，潜艇在海面时可以选择的行动指令，潜水后的潜艇只要没和敌方战斗单位相邻，就不会被对方发现。而且潜水状态下的潜艇，只会受到护卫舰和潜艇本身的攻击。与もぐる对应的是潜水后的上浮指令うかふ。潜水后的燃料的消耗大于浮在海面上时的消耗。



**かくれる** 意为隐形，隐形飞机正常飞行时的行动指令，隐形后只要不和敌方战斗单位相邻，就不会被对方发现。隐形状态下的隐形飞机即使被发现，也只有战斗机和隐形飞机能对其进行攻击和反击。与かくれる对应的是隐形后的现形指令“出现する”，和潜水一样，隐形状态下的燃料消耗远大于正常飞行时的燃料消耗。



**爆炸** 巡航导弹的行动指令，爆炸后对中心半径三格范围内的每个兵器都有5HP的伤害，且不分敌我，因此己方的巡航导弹引爆前，一定注意别把自己的部队给炸了。



**送る** 双屏作战时，将下屏战斗单位送到上屏的指令，上屏如果也是地面作战，那么下屏的地面部队和飞行部队都需从总部、海港、工厂、机场这些特殊地点传送；而舰船则从港口传送。如果上屏是高空作战，那么下屏的高空飞行单位(战斗机、轰炸机、隐形飞机和巡航导弹)可以随时随地传送到上屏。

**待机** 战斗单位直接结束本回合的战斗。

FAMICOM WARS DS

# 战役模式攻略



下面是战役模式的攻略，本来打算这部分可以一笔带过，但玩上游戏时才发现，本作在关卡设定、敌军AI设定及剧情，都有了很大的提高。而升级这一概念的导入，不仅更加重了指挥官在作战中的地位，也使“《超级大战争》系列”有了育成这一长久游戏的乐趣。

MISSION 01

## 一 幼狮们(若きライオンたち)

进入游戏，叙述剧情，就像以前说的那样，马克罗大陆打败了黑洞军，战争元凶地狱乌兹被豪克杀死，本以为和平会来临，但另一块大陆——奥米伽大陆又遭到了黑洞军的突然侵略，在军队主力派出支援马克罗大陆作战尚未返回、指挥官空缺的情况下，年轻的军官们毅然担起了重任。




第一关照例是教学关卡，无须多说，先用反坦克部队去树林打对方的坦克部队、再用坦克部队收拾残局，可将损失降至最低。玩过前作的玩家都能轻松迅速搞定。

MISSION 02

## 二 再临的黑之敌(再来の黒い敌)

第二关就开始和黑洞军战斗了，敌方指挥官是大皮球一样的基珀，战场虽不大但地形复杂，敌方三个轻坦克部队憋在河对岸的森林里且有山岭阻挡，前进十分困难；而我方在河这边的两支自行炮部队足以把河对面三支坦克部队炸残，之后就由我方的轻坦克部队去收拾残局吧。






## 三 马克斯登场(マックス登场)



前两作的猛男马克斯带着胜利的豪迈来了！本想拿老牌指挥官来镇一下敌人，没想到敌军指挥官就是上次战斗的天才少女凯特，不仅没吓到凯特，还被凯特在间接攻击上给嘲笑一番，恶战于是不可避免……

凯特给她的部队配上了新兵器巡航导弹，巡航导弹在高空飞行，马克斯带的直升机部队打不着干生气……加上没有地面防空部队，因此此战一开始就让两个步兵部队分别搭载上运输车和运输直升机，万一炸到这里还能留两个完整部队；自行炮和运输车都停在城市和首都上，这样部队HP被炸剩5后立刻能回复成7；更要把那些直升机分散开——巡航导弹爆炸半径为3格，最好的逃避就是只被它炸到两个直升机部队，然后将两支炸剩5的直升机部队合二为一。

马克斯地面部队只有运输车、步兵和自行炮，由于马克斯的间接攻击比正常的短一格，因此自行炮完全是先天残疾。就用两支直升机部队堵着桥别让对方坦克过桥就行；然后让步兵部队乘上运输直升机和一支直升机部队直抵敌军总部，让战斗直升机守住敌军坦克回到总部惟一的一座桥，步兵部队就安全占领敌军总部了。

## 四 夺回祖国的天空(母国の空を取り戻せ)

刚胜利，又接到紧急通告——敌军的巨大导弹正在接近，而护卫大型导弹的有两支战斗机部队、一架轰炸机、一支直升机部队和一支轻坦克部队，雷切尔紧急配备了数支防空部队和地面防卫部队并亲自指挥，拦截导弹之战开战！




本关限定时间30分钟，先用防空导弹车灭掉直升机部队，再用三支防空车部队分别去打剩下三支高空敌机部队，至于轻坦克，用我方的火箭炮一回合就能将之炸残，第一回合重创敌人后，剩下的就是收拾残局了。

此战是第一场双屏都用到的战斗，上屏显示的导弹距离时间要时刻注意，如果要看己方部队等信息，就按X切换一下上屏的画面。

## 五 永无止境的战场(终わり无き战场)



丑小孩模样的恰卡带着机械化部队气势汹汹地杀来，这一战可以从雷切尔、约翰和马克斯中任选一名指挥官来作战，如果级别达到RANK1的话还可以按X来为指挥官装备能力，虽然我军初期只有两个反坦克部队，但两个工厂意味着本军隐藏着巨大的战斗力量，不过这关只能造些轻坦克、自行炮这些二流兵器。右下方中立的工厂由于有坦克守着，因此占领起来也不那么容易，造步兵引诱坦克出击再用反坦克部队将其赶走，下边任务就剩占领城市增加军费了。右上虽然集结着敌军强大的坦克部队，但中间有河流阻挡，所以这样的地形的重要战术是守住桥用远程部队间接攻击——这种打法足以耗掉敌军的主力部队，然后造一两支轻坦克部队灭掉守敌军本部的自行炮部队即告胜利。

对于暴露于敌军火力下的自行炮来说，重坦克和反坦克兵所造成的伤害差别不大，择一而灭的话建议灭掉反坦克兵，因为这样的战场上，反坦克部队还有着渡河攻击和抢占城市的威胁。

## 六 蓝色贵族(グランドブルー)

这一战打的是局部小范围的海战，黑洞指挥官还是凯特，而前作蓝月军的小少爷伊万在姐姐莎夏的教导下出任我方指挥官。

先用护卫舰和直升机把敌军潜艇一气干掉，免得它潜到水底捣乱；再用战舰和火箭炮炸沉敌军的护卫舰，以保证我军潜艇在海下的安全无阻并保证战舰不被它骚扰；之后让步兵

乘上运输车，再把运输车和坦克部队一起开上登陆舰向右下敌军本部所在岛屿进军——虽然这么一战下来可能会损失一艘护卫舰，但不影响过关评价。

另外要说的是，和GBA版两作《超级大战争》一样，本作的运输车也可以给海上和空中的部队进行补给，不过确实想象不出地面的运输车将如何给飞在高空的轰炸机和潜在海底的潜艇进行燃料补给……

MISSION 07

## 七 黑暗的战斗(暗の战い)

游戏的第一场索敌战开战，指挥官是莎夏姐姐！开战先往前方树林里钻，初玩此系列的话建议先存个档，因为敌军的狡猾远非GBA版两作可比——经常是坦克部队和侦察车部队结队来搜查我方藏在森林里的侦察车。不要认为这是电脑耍赖，用两个一组的廉价兵器来探路是很实用的索敌战术，但后面一定要有重兵器跟上守护，不然轻则面临大敌，重则中了对手的圈套。

这一关难度不大，中间有一块岩礁水域，里面竟然也藏一艘登陆舰！幸好不是战舰，汗……

MISSION 08

## 八 组队战(タッグバトル)




本关要从雷切尔、约翰、马克斯、伊万和莎夏中选择一个指挥其部队来对抗基珀的黑洞军队，这一战凯特又拿出了新发明——管道上敏捷迅速的管道炮，攻击距离2～5。管道防卫炮附近有两座中立工厂；我方也有两座工厂，且能造出火箭炮、重坦克、新坦克这些重火力兵器。

此战的关键是灭掉中间的管道炮并占领中部两座工厂，这样就能在战场中间压着敌军了——其实，造一支轻坦克部队，移到我军总部，下回合立刻就能冲到防卫炮前，用轻坦克两回合便可灭掉管道防卫炮。我军总部右方的中立工厂和右侧的机场当然也别忘了占领。另外，中间有河的地形，生产一支火箭炮部队可以好好地招待一下试图“北伐”的敌军。

管道炮被摧毁后，敌军的两个指挥官便会组成一队轮流对部队进行指挥，组队发动的组合技的再动的效果会把玩家打得措手不及，减少损失的办法就是在他们没达成组合技发动条件前尽量消灭其战力强的部队！

MISSION 09

## 九 不可失败的战争(负けられない战い)

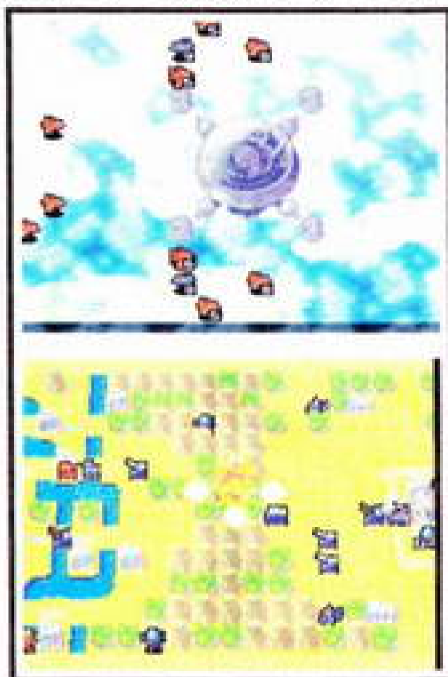
**胜利条件：破坏黑宝石塔。**



终于迎来第一场真正意义上的双屏双指挥官战斗了，激动！上屏是NPC指挥的高空战，下屏是玩家指挥的沙漠战。光标选中下屏的战斗机、轰炸机等高空作战单位时，会有“送る”的选项，选这个下屏的飞机就会被送到上屏去参加NPC指挥的高空飞机大战。由于上屏都是战斗机间的直接作战，因此能力配备上就从直接攻击、直接防御等方面考虑。

我方先派两支战斗机部队去空中战场协助，其余两支战斗机部队等解决掉地面的飞机再送到上屏作战也不迟——由于守护空中堡垒的炮台的射程短，基本对战斗机造不成威胁，敌方几支飞机部队也不是什么问题，加上下方的支援，因此作战指令上，选“攻击”甚至“突击”也不算过分。当守护在空中堡垒的四个小型加农炮台被摧毁后，空中堡垒也随之毁灭，上屏作战宣告胜利。

这一关的硬仗是地面作战，空中堡垒被摧毁前，会对正下方的我方中间的工厂进行狂轰滥炸，每次炸后，工厂及周遭两格的部队的HP都会被炸剩1。我方总部附近有机场和工厂，迅速占领吧。而中间工厂不必生产，将两架轰炸机停在工厂两格外的地方，后面用火箭炮对付想要冲上前的防空车部队，就可以和敌军僵持住，这样就能保证在空中堡垒被摧毁前，中



间的工厂不沦陷。另外，地面战注意敌军战斗机部队和直升机部队，抓紧摧毁它们后，剩余的两支战斗机部队也尽早送到上屏战场去协助作战吧。

除了上面的方法，也可以派一架轰炸机护送两架运输直升机运载两支步兵部队越过高山夺取右方至少一座工厂，夺取工厂后，造出重坦克、新型坦克部队，可以直接把“黑宝石”击破。

*在联合军的浴血奋战下，黑洞的得意兵器“黑宝石”终于被摧毁，而黑洞的野心也再次昭然于世。敌军势力在不断扩充，战火在不断蔓延。还好，联军的战士们都很乐观，马克斯还在前线英勇作战，莎夏也出乎意料地顽强。然而我，却快坚持不住了……*

*——雷切尔*

MISSION 10

## 十 黑き船影(黑色的船影)

下面的战争将在比诺岛展开，这一战是海岸线上的战斗，敌军指挥官是基珀和恰卡的上司堪德尔，她的部队中，也出现了新的海战舰船——黑艇，也就是快艇。



这里两艘黑艇正要对一艘HP仅剩1的战舰进行维修，守护的兵力也寥寥无几。本战对己方还算有利，由于此战本军也是两个指挥官组队出战，因此指令中多了一项“チェンジ”选项，可以用来切换所指挥的军官。

流程自然是先占领上方小岛然后去敌军本部所在岛登陆，而海上的潜艇则重点要先炸掉敌军的两艘快艇，那艘待修的战舰根本构不成威胁，注意敌军的攻击距离的话，本战会打得相当轻松。但要注意的，堪德尔的破坏技发动时会把所有城市上的我方部队进行减3点HP的伤害！

本关的关键是桥右边的城市一定要占领，占领后才会进入“MISSION 11 道路疾行者”，否则直接进入“闪电之光藏”，并且本周目以后的战斗中无法生产快艇。

MISSION 11

## 十一 道路疾行者(ロードランナーズ！)

海岸线被突破的消息让黑洞军大为震惊，黑洞闪电警备队的两名指挥官恰卡和基珀派出大量部队出击。而联军方面，将要派出四名指挥官指挥两支部队来进行作战，红星军在陆地上挺进，蓝月军则主要派舰船对陆地进行援护，并对两座小岛上的机场进行占领。




初始，敌军的部队几乎都在我方的视野范围及火力范围内，但要注意别前进得太快，因为他们很快就会发动组合技。这战敌军部队多且强大，指挥官重点推荐雷切尔，因为本关地形狭窄，敌军部队容易集中在一起，而雷切尔的特殊破坏技一旦发动，就会有三枚导弹对敌军密集地带进行轰炸，炸后足以将这一片的部队炸得HP只剩1——之后就是收拾残局了。

MISSION 12

## 十二 闪电之光藏(イナズマのコウゾウ)

这一关，联军将和战斗力非常强的黄色彗星军团会师，而这一战，就是联军和黄色彗星间的作战演练。



仍然是上下分屏作战，上屏的黄色彗星方面是由擅长直升机作战的山本指挥的大量战斗直升机和反坦克兵，而我方NPC控制的上屏则是坦克和雷达车这些正被克制的作战部队；下屏黄色彗星指挥官为光藏，我方指挥官则指定为雷切尔，雷切尔有一支防空车部队，要送到上屏支援作战。另外，将菜单中作战下的おまかせ调成オフ(默认是オン)，当下屏敌我军全部行动完毕后，上下屏幕战场就会进行切换，上屏作战也可以由玩家来控制了。

这关资金有限，但还是保证上屏防空车的供给吧。运送三四支防空车部队再加上友军自有的陆战部队就足够了，而下屏的战斗，就用步兵先打拉锯战吧，反正对方工厂资金也不多，另外别忘了派步兵部队去放导弹，同时占领中央的工厂。当上方友军部队胜利后，就可以发动组合技了，雷切尔的三发导弹就已将河对岸光藏积攒的战斗部队炸残，接着守阵的步兵冲过河就可歼灭大多数敌军，再动后更可以占领工厂。资金问题解决了后再造出强力的装甲部队即可风卷残云般

地扫清光藏剩余的部队。

MISSION 13

## 十三 白色要塞(白银の砦)

这一战是在冰天雪地中的战斗，我方依旧要派出四名指挥官指挥两支部队，敌方则是堪德尔和基珀。第三天开始下雪，无论是左上的红星军还是右下的蓝月军，都要尽快抢占工厂和机场，能抢多少抢多少，接着占领指令塔——三座指令塔可以将红星军的攻击力提升得相当恐怖，而红星军方面由于和敌人隔海相望，因此也几乎不发生战斗，赶快把城市占领完再通过右上和左下的海滩连接处跨海协助蓝军作战吧。

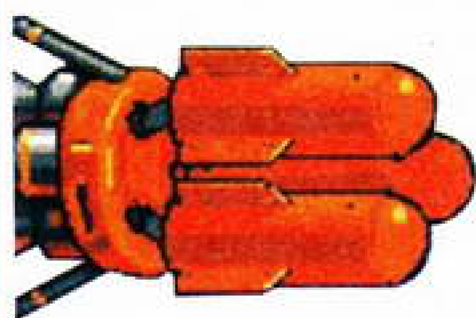
蓝月军的两个工厂处在山林中，步兵强夺机场并翻山占领上方的工厂，上方工厂因正对马路所以正好制造机械部队，到了这个地步蓝月军几乎就打到黑洞指挥部眼前了，接下来就要和黑洞打起艰难的拉锯战了。这时就让红星军的大部队赶紧跨过海峡来支援吧。这关最终结果是蓝月军牵制黑洞工厂不断派出的部队，红星军则跨海一路顺利地占领黑洞军总部。

提醒，右上山中的中立城市千万别忘了占领，占领后才能进入“导弹争夺战”，否则不仅跳过该关，本周目以后的战斗还不能开发出巡航导弹。

MISSION 14

## 十四 导弹争夺战(ブラックボム争夺战)

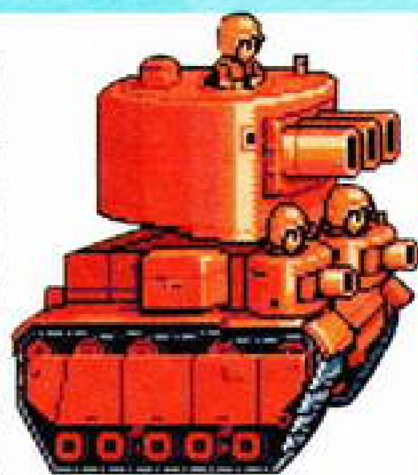
此战的敌军指挥官是凯特，但开始的剧情对话中，竟然出现了某个家伙……当看到我方的巡航导弹时，大惊失色的凯特想撤退，但在堪德尔的强硬命令下，只能硬着头皮作战。



这一关要将我军被管道围困的巡航导弹解救出来，导弹爆炸时注意看一下攻击范围，除了尽可能地多炸敌军的强力兵器，也要注意别伤到自己的部队，巡航导弹的杀伤力是不分敌我的。由于丛林茂密机械部队行动困难，因此对于敌军的先头部队可以放一颗巡航导弹，打退冲头阵的敌军后，给巡航导弹补给完毕，等敌军部队由于地形阻碍而聚在一起时，5发巡航导弹飞过去引爆足以将敌军全部部队炸得血本无亏，剩下的就是由常规部队来“扫街”了。

MISSION 15

## 十五 绿山大决战(グリーンヒル大决战)



这一关和绿色地球的骑士军官彼德曼及坦克手汉娜的部队会师，会师后照例来一次演练，限制时间15天，演练中，绿色地球方面更展现了新开发的巨大的陆地战车——巨型坦克！我方派出四名指挥官，对方则是坦克战非常强悍的汉娜和对间接攻击防御得非常好的彼德曼，虽然一开始对方部队在山谷中，蓝月军方面可以用远程炮攻击，但也只能伤些侦察车、轻坦克和步兵，对于彼德曼指挥下的重坦克部队和巨型坦克造不成多大伤害；而汉娜指挥下的坦克部队更是强悍披靡，这么一战被对方的装甲部队打到红星军家门口前几乎不可避免。

决胜的关键就在这时，当绿色地球的坦克部队浩浩荡荡地开向红星军的总部时，蓝月军就可以派两支步兵部队翻过山直取敌军的总部，山谷外最好还有一支火箭炮部队掩护以防万一，这样就足以让彼德曼后院起火。如果硬拼的话，最好让雷切尔出战，将蓝色军的火炮部队开到丛林中协助红色军进行总部的守护，红色军死守阵地，一旦雷切尔的特殊技发动那三枚导弹炸过来，就是彼德曼的巨型坦克也会被炸得奄奄一息，接下来照样是收拾残局。

至此，红星、蓝月、黄色彗星和绿色地球的四国军队已经全部到位，和黑洞展开全面的战争也即将开始。

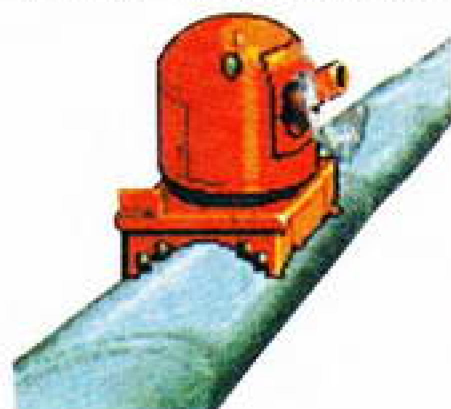
MISSION 16

## 十六 雪地追踪者(雪中の追迹者)

**胜利条件：破坏左侧三个小型加农炮台。**

尽管对此次黑洞军掠夺大地资源的行为难以理解，但在凯特的邀请下，因为杀死黑洞军前任总司令地狱乌兹而四处流浪的豪克又重返战场对抗联军。

将防空导弹车部队左移几格，敌军左方的轰炸机自然会送上门来。战斗的要点是先集中两支火箭炮部队的火力将管道上方炸开，由装甲运输车将步兵运到工厂后同时作盾牌掩护步兵占领工厂，之后用重坦克、火箭炮和防空导弹车对前来围攻工厂的地面部队及战斗直升机部队进行剿灭。至于右方，不用着急去占领工



厂，让自行炮部队过去防止敌军占领工厂就行了。也别忘派支步兵部队去左下放炸弹、占领指令塔和海港。

这一战想速战速决没什么困难，但千万别忘了占领右下小岛上的城市，只有占领这座城市，才能进入螺旋庭园，而以后就能生产管道炮了，在有管道的关卡，强火力、行动迅速的管道炮是非常灵活好用的。

## 十七 螺旋庭园(スパイラルガーデン)

**胜利条件：确保本军的15个据点。**

对于管道炮的设计被联军拿到一事，堪德尔大为光火，这一战由她亲自指挥作战。而此战首要的是先把总部上方缺口炸开快速占领左下的城市，右上的城市暂时可以不用去想，但要派部队去那里和敌军展开全面战斗，这样工厂才不会被敌人占领，接下来再生产两支火箭炮部队和自行炮部队一起隔着铁管支援，这一战就胜利在望了。需要注意的，还是堪德尔破坏槽快要满时记得把城市、机场、工厂上的部队都撤出来。

## 十八希望的前兆(希望のきざし)



又是上下分屏作战，上屏是高空战，下屏则是海战，高空海上各有炮台守护的堡垒，海面堡垒由于有高空堡垒的能源支援，因此很难打破，只有先轰掉空中堡垒才能正常炸毁海面堡垒，不过这一战最好先把敌军迎面扑来的海上作战空军部队消灭后，再分两批升到高空，第一批主要和敌军高空战斗机部队的战斗，待敌军两发巡航导弹全部引爆后，再将剩下的战斗机升空来补充高空战的战力。注意，海面上的飞行部队不要贸然突进，最好留守原地守株待兔。

海面上此战先把轰炸机、火箭炮、及战舰全部调到下方进行救援，炸开管道缺口可以先起飞一架隐形飞机——轰炸机炸开铁管后就走吧，敌军的三艘护卫舰可以轻易地把轰炸机打下来；而三艘航母结实得很，没那么容易被炸沉。起飞后的隐形飞机需要隐形后才能协助战舰和火箭炮去炸护卫舰，不然会被护卫舰秒杀。

地图左下有个工厂，敌军的步兵会妄图步行前来占领，占领这个工厂虽说在整体战略上意义不大，但占领后不仅相当于控制了整个左边的战场，也保证了敌军海上炮台摧毁前本军海空部队从左下绕道去救援另外四艘航母这条惟一路线的安全。因此，要让步兵搭乘运输车尽快赶到下方把工厂抢先占领，同时在轰炸机开始救援航母前，最好先把工厂附近的敌军自行炮部队炸掉。

救出三艘航母后，海战全面展开，港口多造快艇吧，不仅能补给，还能回复部队1点HP，而且不只作用于舰船，对飞行部队和靠海的地面部队都有效。造出三艘快艇配合潜艇、隐形飞机，就足以取得海战的主动权。

## 十九 黑色来访者(黒の来访者)

这一战是沙漠战，且是无法纵览全局的索敌战，敌军的两个指挥官分别是凯特和堪德尔，我军则有两支部队四名指挥官，默认的四名足够。

这一战我方部队的作战能力很强，红星军还配备了一辆巨型坦克，但索敌战还是要提防暗中敌人的偷袭。因为这一战敌军配备了非常猥琐的生物兵器海利姆(ヘルリウム)，这个兵器的行动距离及野视为1，皮糙肉厚，挨打时不会反击，但每前进一步就会将前面的战斗单位吃掉，无论是躲在树丛中的部队、空中的飞机还是泊在港口上的舰船，只要挨着它就有可能被吃掉。下方树丛中就躲着一只，对付这种怪物要么一气除掉，要么离它远点。

这一战先把主力藏在树林里不要贸进，敌军一旦发动组合技，就会全军出动，虽然气势凌人且能二次行动，但对于藏在暗处的本军主力没有什么威胁，等避开这次锋芒，就立刻冲出森林剿杀敌军主力吧——不用担心会被敌军后续部队发现而遭到攻击，组合技发动后，敌军主力已经倾巢而出了。接下来，我方的两支部队也可以发动组合技了，全部出动风卷残云吧。

剿灭了敌军主力并使用了组合破坏技，红星军可以长驱直入，但蓝月军别贸然过河，因为敌军还有很多部队守护着总部，守护部队最少包括两支重坦克部队和一个海利姆，总部还有新坦克部队。如果指挥官中有雷切尔的话，

她的特殊技发动时三枚导弹倒是能把敌军守阵部队炸得血本无亏；即使没有，红星军派步兵用右下三枚导弹也可以给敌军本部守护部队以毁灭性的打击。

MISSION 20

## 二十 海利姆恐慌（ヘルリウムパニック）

对镜中自己非常满意的堪德尔向地狱伏特汇报着情况——计划一切顺利进行，黑水晶正在吸取着大地的能量，当觉得事情做得差不多后，正和地狱伏特商议除掉碍眼的凯特和豪克时，一旁偷听的豪克被地狱伏特发现了。既然被发现，豪克索性问了地狱伏特一大串诸如为什么要大肆吸取大地能源、地狱鸟益死后地狱伏特如何由一个普通军官的身份得到了现在的财力和权力等等的问题。堪德尔则对豪克以杂鱼相讥，并指使海利姆吞掉豪克，豪克扔下"不会放过用黑洞军谋取私利的败类"的话后，拉着还未明白怎么回事的凯特乘上一辆火箭炮和一辆运输车逃跑了。而接到堪德尔命令的恰卡，则不由分说地指挥海利姆扑向昔日的同伴。

正在商讨沙漠作战计划的联军指挥官们发现了惊慌出逃的豪克和凯特，对于身陷危机的敌人，马克斯、汉娜认为这可能是敌军布下的圈套而应当按兵不动；约翰则主张前去援救并要亲自去，骑士大叔彼德曼更是语出惊人："可能是陷阱，但面对身处险境的小姐，舍身相救才更符合骑士道之精神……"

没时间多说了，雷切尔派出部队前去救援豪克和凯特，至于详细原因，等救出他们再说吧。

这一战极度变态，近20个海利姆在沙漠中爬来爬去，豪克和凯特只有两支部队，稍不留神就会被吃掉。由于对方兵器都是海利姆，因此指挥官装备能力上可以完全忽视到防御。另外也注意，沙尘天气下，间接武器的攻击距离会减一，而每次只能蠕动一格的海利姆也使恰卡的破坏技、特殊技完全无用。不用怕那些傻乎乎的生物，利用战斗部队的灵活性把它们都灭掉吧！这一关战斗风险小且经验值多，可能的话就让一些等级低的指挥军官来升升级吧。

MISSION 21

## 二十一 再生之塔（再生の塔）

**胜利条件：破坏6座黑宝石塔**

知道了豪克因为地狱伏特过度掠夺大地能源导致沙漠化而和地狱伏特反目的原因后，众人对豪克非常钦佩。而为了阻止大地沙漠化，豪克和凯特也终于加入了联军。

这一战仍然是沙尘天气，管道内围着众多的敌军，将6个黑宝石塔全部摧毁便告胜利。那些讨厌的黑宝石塔会将周围半径3格的部队的HP每回合补给2，因此敌军虽然开始看起来都是残部，但打到最后也难免是场恶仗，这一仗要注意的就是——不要因为敌军会大量回复战力而慑足不前，大胆冲上去吧！轰不掉水晶，也趁敌军伤残部队没回复前消灭几支，等到敌军攻击，他们也会不顾现状地自杀性冲上来死拼，一般来说，这一战在我军一方发动组合技后，就离结束战斗不远了。

MISSION 22

## 二十二 黑水晶（ブラッククリスタル）

**胜利条件：破坏黑水晶。**




海拔36000千米的宇宙空间，竟然有黑洞的卫星！堪德尔称这颗"闪耀在宇宙的黑色之星"就是其最终兵器——人造卫星黑玛瑙！联合军必须在50分钟内摧毁卫星黑玛瑙和地上的黑水晶。而在这50分钟内，在玩家进行指令操作时，时钟会一直走。

这一战首要任务是不顾一切派步兵把战场上导弹全部发射出去，让导弹直接去攻击宇宙空间的卫星，当全部导弹发射成功即可将卫星击落。一旦被敌军步兵占领导弹基地便告失败，我方用微薄资金造出来的步兵必须直面敌军强大的装甲部队和巡航导弹。作战要点就是中间的红星军一定要用运输直升机运送步兵去把中部左侧的导弹发射掉，剩下的导弹基地步兵步行就可以到达，至于敌军的巨型坦克，在丛丛森林的阻挡下，靠自行跑部队和重坦克部队的硬拼便足够应付。由于红星军距离导弹基地最近，因此最先发射完导弹的红星军就可以用人海战术牵制敌军的主力装甲部队，甚至还可以用火箭炮部队支援友军作战。蓝月军则要面对敌军穷凶极恶的重坦克部队和战斗直升机部队，并且到达导弹基地前要经过正上方加农炮的射程范围，除了运输车护送步兵，也别忘了造出快艇部队更迅速地完成运送——由于战场对己方极其不利，因此想成功发射蓝月军战

场上的三枚导弹就要做好部分牺牲的心理准备。相比中间和左边战场，右侧的绿色地球军就相对轻松不少，但右方正下方有敌军的工厂，因此最大的危险正来自于这里，趁敌军步兵没来之前、趁敌军指挥官发动组合技前，赶快把右侧中间的三枚导弹都发射出去，实在来不及也用直升机部队压着导弹基地，避免敌人步兵占领。只要顶住敌军巡航导弹引爆后的攻击和发动组合技后的扫荡，把导弹全部发射，我方就算向着胜利前进了一大步。

炸下卫星，真实时间就停止了，而玩家也又可以安心地考虑下一步如何进行了——接下来蓝月和绿色地球只要坚持住不被全灭并能有效牵制黑洞部分军力就行。而红星军只要堵住铁管口，把一支火箭炮部队开到黑水晶正下方5格内(正巧是在铁管保护范围内)，两回合用火箭炮即可打掉黑水晶，战斗结束！

MISSION 23

## 二十三 打碎黑之野心(黒き野望を打ち砕け)

摧毁了黑水晶，迎来了一场大胜利，联军举行庆功宴会，豪克和凯特正式入了联军，但地狱伏特、堪德尔以及他们忠心耿耿的爪牙恰卡、基珀等都在，不铲除元凶，战争便不能结束。果然，奥米伽大陆各地再遭攻击，斩不尽杀不绝的黑洞军团再次展开侵略，工厂、战车、飞机也都遭到大面积破坏。




大雪天，集合全部兵力的联军将与强于己方三倍兵力的黑洞军展开不屈的战斗，然而敌军指挥官，竟然有马克罗大陆蓝月军的老将军维普(奥拉夫)，生死关头，马克罗大陆的援军到了，比利、明日香、伊格尔、多米诺这些熟悉的指挥官一一出现！

雪地战是维普的强项，但我方指挥官等级达到7级也可以装备雪地攻击力提升20%的雪地之星哦。这一战建议让"抢城达人"多米诺和另一名可以装备占领+1能力的指挥官来指挥红星，这个部队只有放导弹和占领指令塔两个任务；蓝月兵器由于以飞机和远程炮为主，因此建议配伊格尔和比利；绿色地球就都是以坦克部队为主了，个人能力方面首选汉娜，但不推荐马克斯，不然部队中减了一格攻击范围的战舰和自行炮就都废了，而像这样的雪天作战，能够装备雪地之星更值得推荐，当然，汉娜装备了雪地之星就横行无忌了。

在敌军部队集结到管道处即将炸开管道时，红星军还是先发射导弹炸残其主力部队，然后再占领指令塔吧，装备了雪地之星的装甲部队不比维普的雪地战能力差，受天气限制的堪德尔部队更是相形见绌，交替应用比利和伊格尔优秀的间接能力、空军能力作援护，更可以轻松完成战斗。

MISSION 24

## 二十四 泥地反击战(泥中の反击战)

这一仗的指挥官除了基珀，还有绿色地球的大肚子海员莫普！这家伙既然好在雨天发动攻击，那我方指挥官倒是可以装备上雨天之星来借雨天增强战力来抗衡莫普。

这一仗是丛林战，蓝月军被敌军的几支火箭炮部队压在总部。前两天是晴天，蓝月军注意不要贸进，摆好阵和敌军的几支火箭炮部队僵持住就行；红星同样派部队在下方靠近敌军火箭炮部队，同时海面舰队出发掩护步兵在右下的沙滩登陆占领港口及指令塔。到了第3天就会降雨，降雨时战场可视度降低，战斗转为索敌战，此时我方僵持的部队就立刻冲进森林里前去摧毁敌军的火箭炮部队吧！

当蓝月军清空了门前的威胁、红星军完全制压了右下的大岛，敌军的主力部队也就被消灭得差不多了，借由海面上的岩礁和陆上侦测部队，海上也可以迅速取胜，接着就是进军敌军据点所在的遍布森林的陆地，森林中埋伏着敌军众多的火炮部队和反坦克部队——没什么说的，视界狭隘的雨天下涉入未知的森林打丛林战，只能步步为营。

MISSION 25

## 二十五 双头山攻防战(双头山の攻防)

又见火山地形，而且是上下屏幕各一座，要在15日内全灭敌军，且没有敌军首都供占领。这一战可以选择自己操作上屏部队的作战，由于上屏敌人是大名鼎鼎的菊千代，所以保险起见还是玩家自己亲自操纵吧。

先要把三支防空车部队和火箭炮部队都送到上屏，而围在火山周围的我方间接攻击部队先不用着急消灭被堵死在火山周围的敌军——他们出不来，赶快将火炮全部开到河边，敌军

聚集在右上的装甲部队路过便炸，间接攻击加上两枚导弹以及直升机的护卫，完全可以在敌军到达左上的工厂和右下的机场前给炸得元气大伤——占领工厂后先造一支新坦克部队送到上屏去抗衡敌军的新坦克。由于大都是树林和沙地，因此下屏战场制造机动性很高的新坦克和轻坦克是速战速决的关键。如果坦克部队准备齐全发起进攻后，最好每回合都存个档，不然走错地方好端端的部队被火山喷个半死就打乱计划了。而行走在内圈的炮车系部队，要注意火山周遭敌军的几支自行炮部队的偷袭，时间充足的话可以先把这些自行炮部队干掉；当机场占领、整个下屏外围地带胜数已定时，火炮部队就可以准备去炸火山周围的那些残余部队了。而机场也造出轰炸机，威力大不说，还可以进攻得非常主动。

再来说上屏，接收到友军的防空车部队后展开防御即可，清理完直升机部队虽然会被冲上来的敌军新坦克部队消灭一队防空车，但我方也可以用火箭炮对其进行攻击。接下来就用占领完指令塔的步兵和全部防空部队当盾来保护火箭炮把已经被打残的敌军新坦克部队打跑，之后就集合剩余的直升机和防空车将敌军的剩余杂兵全灭；当友军的新坦克部队运到时，就可以一鼓作气消灭掉敌军的新坦克部队和火箭炮部队，上屏作战胜利！

上屏胜利后，两名指挥官在下屏发动组合技。敌军那坨慢吞吞的海利姆趁此机会灭掉，组合技后外围战场可以实现完全制胜，而火山周围那些已经苟且残喘的部队就用火炮和轰炸机一起扫尽吧！

MISSION 26

## 二十六 黑色立方(ブラックキューブ)

**胜利条件：占领四座指令塔。**

联军打到了导弹基地，但地狱伏特之流实在是太卑鄙了，这次协助堪德尔作战的是阿龙(就是安迪)！多诺米宁愿相信对方阵营的指挥官是阿龙的克隆体，但冷静的约翰还是不顾多诺米的激动而说破了事实。





阿龙异常地宣称，距离导弹发射还有24天，而这24天内，阿龙就是联军的对手！话已说到这个份上，战吧！限制时间24天，占领那四座指令塔就算胜利。由于阿龙的破坏技是回复系加上敌军现成的主力并不是很多，因此这一战的原则就是要打就把一支部队彻底消灭掉。而由于己方配备及位置上的优势，本军大可一开始就在坦克和火箭炮的配合下闪电抢夺敌军的工厂，占领了敌军导弹基地附近的工厂，剩下占领四个指令塔就是时间问题了。

MISSION 27

## 二十七 为了明天(明日のために)

**胜利条件：破坏黑水晶**

距离决战的越来越近了，这一战地狱伏特将亲自出战指挥，战场被两条铁管划分成了三块战场，中间战场的丛丛树林阻挡我方进军的同时也阻挡了敌军，不过地狱伏特会把右战场的轰炸机调来应战，加上铁管两侧的四座加农炮的支援，因此中间战场主要是夺并守护指令塔，这样壮大的战斗，推荐雷切尔和约翰；左边是海战，建议让比利和彼德曼出战；右边的空战伊格尔和豪克最好都不要缺席。

中部战场的陆战可以说没什么难度，冲在最前面的敌军重装甲部队完全可以被本方的远程兵器打得落花流水，记得要优先干掉对方的轰炸机，当我军被打得快撑不住时，雷切尔和约翰也可以发动组合技了，即使是HP2、3点的部队也足以歼灭扑过来的中战场敌军部队，接着后方赶快制造新坦克和管道炮这样的高性能作战部队吧，上面还有两个工厂要夺取呢。

至于左战场，比利强力的间接攻击和彼德曼得心应手的间接防御，海面上的作战应该一帆风顺——但由于舰船造价最高，因此这样的战场舰队也必将是BOSS放特殊技的首选攻击对象，因此海战除了先消灭掉左下的加农炮台以协助中部战场，也尽量打残甚至消灭掉敌军的护卫舰和潜艇，发现地狱伏特的破坏槽满了时或快满时，马上将指挥官切换成彼德曼吧，被封锁后的舰船即使被敌军战舰攻击也没什么，挨过BOSS发动特殊破坏技后，就赶快造快艇来为战舰修理吧。用彼德曼和比利打这场海战几乎没什么悬念。

右战场相对来说打得来比较辛苦，地狱伏特的战斗机部队总是与我方战斗机部队相持，僵持下去敌军还会制造新的战斗机，因此一开始就把轰炸机派上去炸掉右下的加农炮台帮中间战场免除后患，然后让隐形飞机和战斗机一

起飞过去——拼了！占领了右方中间的工厂后，就可以用防空导弹车和战斗机一起来压制敌军的机场进而完全占领。

取得了下半部分战场的全胜，黑水晶旁边的工厂即使被敌人占领，也难以造出强力武器了，连杂兵带黑水晶一起都消灭掉吧！

MISSION 28

## 二十八 激战的终结(激战の果てに…)

最后一战是双屏战，将由地狱伏特和堪德尔展共同指挥，上屏幕由NPC单独指挥，下屏则由玩家控制——虽然也可以把制造的兵器输送到上屏，但下屏的资金和部队实在是少得可怜，反正上屏有工厂有码头又有机场，相信NPC吧。敌军大兵压境时选“防御”，破坏槽满选“攻击”、“突击”一鼓作气摧毁对方主力，之后就选“攻击”或“泛用”等待上屏的胜利喜讯吧。另外，上屏的敌方是没有资金的，只有“黑宝石塔”对周围进行回复，而只有摧毁掉上屏的三座黑宝石塔，下屏的“G波特”才能被摧毁掉。

G波特是吸收能量后造出的终极生物兵器了，下方三个穴口会时不时的往出吐海利姆，下屏的战术用以前最常用的人海战术就行，不仅是因为资金少，还因为步兵对海利姆的攻击比较有效。一方面步兵和攒钱造出的强力武器往上去占领敌军的工厂并围剿海利姆，另一方面用运输机迅速往左下、右下运送部队，抢先占领机场，同时将工厂制造的步兵每回合分一部分下来，占领机场后立即制造出战斗直升机守护步兵部队抢占指令塔，并协助随后步行到达的步兵到最下边夺取城市——总之，作为最终战，即使是普通难度，也简单得有些难以置信。



G波特的三个穴口全部被打爆，但G波特还是要再生！凯特指出只有破坏地狱伏特的座椅才可以避免G波特重生。约翰抢先接下任务，但却被地狱伏特的蛊惑得动摇起来，犹豫中，将有两个选项，即对地狱伏特的座椅，破坏还是不破坏，破坏的话地狱伏特会直接启动要塞自爆装置；选择不破坏，豪克就会把地狱伏特的座椅破坏掉，之后地狱伏特仍是启动了要塞的爆炸装置。

在瓦砾纷落中，联军在雷切尔及众挥官的指挥下安全有序地撤出。但自觉活着也是继续掠夺的豪克，将自己留在了崩塌的要塞里。

战争结束了，黑洞军被消灭，和平再次来临，取得全面胜利的四国联军正式宣布解散，雷切尔出色的指挥得到了全体指挥官的认可。之后，雷切尔向姐姐凯瑟琳报告了自己的作战成果，没有了战争的心理压力，姐妹俩终于又能放开心情轻松地谈笑。

夕阳下，刚刚结束战争的战场显得格外凄凉，一身白衣的年轻军官独自站在沙丘上，思绪万千……

“约翰，你果然在这里。”熟悉的问候，来自于莎夏。“哦？是莎夏。”约翰长叹一声，无奈地笑着说，“你看，莎夏，这就是我和你说过的小山，一到春天就遍野开满鲜花的小山……”“约翰……”“你知道吗？莎夏，我决定和黑洞作战，就是为了保护这个美丽的地方……现在我们胜利了，然而也失去了很多无法挽回的。这个美丽的山丘，还有豪克，都不在了……”约翰的声音有些哽咽，莎夏也默默无语，对于失去了曾经美好的记忆和朋友的约翰，惟一的安慰只能是默默陪伴，忽然，莎夏看到了什么：“看，约翰。那是什么？”沿莎夏所指，约翰竟然看到了一朵花！“花？”“是啊，是一朵花，虽然小，但真的很美丽。”“嗯，过去春天时，漫山遍野开的就是这种小花。”“大地在复苏，约翰，相信到处盛开鲜花那天很快还会到来。到那时，让大家都来欣赏这个遍布野花的山丘的美丽吧。”“嗯，为了这些大地上娇弱的生命，我会继续战斗！”

战场另一端，一辆被炸毁的巨型坦克的残骸上，堪德尔、基珀和恰卡也凝视着战争结束后的战场。堪德尔叹着：“这个豪克，果然把老头子给干掉了。”“到底怎么回事啊？”虽然执行过追杀豪克和凯特的命令，但恰卡并不知道其中原因。“因为豪克说过，他不允许任何人用黑洞军队谋私利，而老头子发动战争掠夺资源归根结底就是要保住他那条老命。对了，老头子的座椅虽然被毁了，但残留的能量还会让奥米伽大陆复苏。”“这个家伙……”恰卡虽然之前听过豪克因为地狱乌兹背叛了整个黑洞军而将其杀死的事，但今天亲眼目睹他除掉地狱伏特，还是畏惧，“堪德尔大人，那家伙，真的死了

吗……还活着的话，利用残留那些能源，会不会哪天我们也会被他给……”“关我们什么事呀，我们只是执行命令，再说，豪克那家伙就是活着也不会用能源做坏事，他能真心交上几个朋友不容易！”“哦，那么，堪德尔大人，接下来我们该做些什么？”“什么做些什么？”“比如，下次什么时候开战。”“哦呵呵呵呵……现在，得想那个，我们还是就近找个城市去吃晚饭吧。顺便为联军的胜利干杯！

一周目通关后，商店里增加了不少新东西，比如HARD难度下的战役模式(ハートキャンペーン)、音乐屋(サウンドルーム)、画廊(ギャラリー)等等，还有HARD难度的战斗模式(ハートコンバット)、海利姆(ヘルリウム)等等。其中音乐屋收录的游戏中音乐67首，不少都是热血沸腾的——其实不少音乐，在游戏时战车飞机的轰鸣声中听更有感觉；画廊收录了41张图片，包括人物图片和事件图片，应该还有更多隐藏图片。此外，商店还增加不少可以使用的指挥官，其中莎夏、光藏和彼德曼在第22章黑水晶过关后就已增加的，战役模式通关后还增加了豪克、堪德尔、恰卡、基珀这四名黑洞指挥官以及挥在本作没有登场但在前作活跃的斯内克、凯瑟琳和哈奇，他们可以在HARD难度下的战役模式、自由模式以及挑战模式下直接选用。



FAMICOM WARS DS

## 指挥官相性、部队能力及破坏技




在《掌机王SP》17辑，我们已经给大家介绍了指挥官们大致情况，这次则重点从游戏着手，介绍组队时与其他指挥官的相性，其指挥部队拥有的特殊性能及破坏技、特殊破坏技。由于组合破坏技效果是两名组队指挥官连续使用特殊技，故效果就不作重复介绍。组队的指挥官之间的相性越高，说明两名组队队员的合作越密切，而直接影响就是在发动组合技时增加的补正，像雷切尔与约翰就能达到120%。

在破坏技介绍中，所有技能都是以战斗单位标准数据为准，如比利的火箭炮部队，其部队性能中为间接攻击+1，其火箭炮部队的攻击距离即为火箭标准射程5+1，也就是6；发动破坏技，间接攻击距离+2，则发动破坏技后射程即为7；发动特殊技时间接攻击距离+3，就是5+3，结果为8。

## 红　星




### 雷切尔(レイチェル)



**相性**

凯瑟琳：★★★

约翰：★★

**部队性能**

据点回复+1。

**破坏技**

破坏技：奇迹之运(ミラクルチャンス)，发动星数3，会心一击的几率大大增加。

特殊技：红星导弹(レッドスターボム)，发动星数6，从红星军本部发射三枚导弹对敌军部队施以轰炸，虽然不能手控，但电脑会只动往敌军强大且主力密集的地方去炸，霸道直逼“《AW》系列”前两作最终BOSS的陨石攻击。

### 约翰(ジョン)



**相性**

雷切尔：★★

汉娜：★

**部队性能**

部队在平原地形会提高攻击力。

**破坏技**

破坏技：旷野的破坏(フィールドブレイク)，发动星数3，平原上的部队的攻击力提升；车辆系间接兵器射程+1。

特殊技：亢奋的战斗(ハイパーコンバット)，发动星数6，平原上的部队的攻击力大幅上升；车辆系间接兵器射程+1、移动力+2。

## 多米诺(ドミノ)



**相性**

明日香：★

伊格尔：★★★

**部队性能**

步兵系部队的攻击力高，占领快，但步兵系以外部队的直接攻击比较差。

**破坏技**

破坏技：联合进行曲(ウィニングマーチ)，发动星数3，步兵系部队移动力+1，攻击力上升。

特殊技：胜利女神之宴(ビクトリアスパレード)，发动星数8，步兵系部队移动力+2，攻击力大幅上升，无论部队HP多少都能当回合将据点占领。

## 马克斯(マックス)



**相性**

阿龙：★★

比利：★

**部队性能**

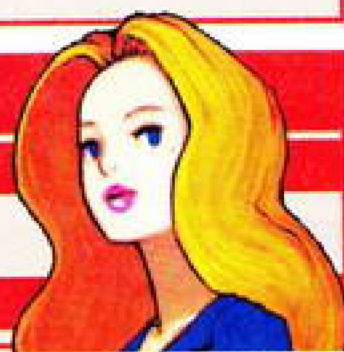
除步兵系外的全部海陆空部队的直接攻击都相当优秀，但间接兵器射程-1。

**破坏技**

破坏技：极限打击(マキスマムブロウ)，发动星数3，除步兵系部队外所有的直接攻击部队的攻击力上升。

特殊技：粗鲁毁灭(ストリートブラスト)，发动星数6，除步兵系部队外所有的直接攻击部队的攻击力大幅上升。

## 凯瑟琳(キャサリン)



**相性**

雷切尔：★★★

**部队性能**

指挥下的所有部队都能打出具有额外伤害效果的“幸运攻击”。

**破坏技**

破坏技：奇迹之运(ミラクルチャンス)，发动星数3，全部部队的“幸运攻击”效果更高，提升额外伤害效果更大。

特殊技：红星之梦(レッドスタードリーム)，发动星数6，全部部队攻击的“会心攻击”效果大幅提高，提升额外伤害效果大幅增大。

## 阿龙(リョウ)



**相性**

马克斯：★

伊格尔：★★

豪克：★

**部队性能**

没有任何缺点和优点。

**破坏技**

破坏技：超级维修(ハイパーリペア)，发动星数3，全体部队的HP回复2。

特殊技：高端升级(ハイアップグレード)，发动星数6，全体部队的HP回复5、攻击力增加并且移动力+1。

## 哈奇(ハチ)



**相性**

山本：★★

**部队性能**

制造部队的价钱便宜，为原价的90%。

**破坏技**

破坏技：热情展示(ショーバイスピリット)，发动星数3，战斗兵器造价仅为原价的50%。

特殊技：节日大卖(ワッショイフェスタ)，发动星数5，战斗兵器造价为原价50%，且城市也可以生产陆军部队。



# 蓝　月



## 莎夏(サーシャ)



**相性**

伊万：★★★

**部队性能**

每个据点的日收入都比标准的多出100G。

**破坏技**

破坏技：破坏槽冲击(ブレイククラッシュ)，发动星数2，削减对手指挥官的破坏槽，发动时军费越多，削减的敌军破坏槽也更多。

特殊技：白金组合(プラチナアタック)，发动星数6，攻击敌军时金钱增加，伤害敌人越多，得到的金钱也越多。

## 伊万(イワン)



**相性**

莎夏：★★★

**部队性能**

生产部队的费用仅用原价的80%，但部队攻击力较低。

**破坏技**

破坏技：黄金冲击(ゴールドラッシュ)，发动星数2，效果为军费增加到原有的1.5倍。

特殊技：金钱的力量(パワーオブマネー)，发动星数6，部队攻击力提高，持有军费越多，攻击力提升得越高。

## 比利(ビリー)



**相性**

马克斯：★★

维普：★

**部队性能**

间接兵器的间接攻击力高且射程+1。

**破坏技**

破坏技：专业狙击(テクニカルスナイプ)，发动星数3，间接攻击兵器射程+2，攻击力上升。

特殊技：世界狙击(ワールドワイドスナイプ)，发动星数6，间接攻击兵器射程+3，攻击力上升。

## 维普(ホイップ)



**相性**

比利：★

**部队性能**

雪天的部队攻击力上升，且移动力和燃料消耗都正常。

**破坏技**

破坏技：降雪(スノウホワイト)，发动星数3，使战场降雪两天，以加速对手的燃料消耗。

特殊技：暴风雪(ブリザードブロウ)，发动星数7，用暴风雪将敌军全部部队进行HP减2的打击，并使雪天持续两天以加速对手的燃料消耗。



# 绿色地球



## 彼德曼(ビットマン)



**相性**

菊千代：★

汉娜：★

**部队性能**

对间接攻击的防御力高，占领指令塔后防御力也同时上升。

**破坏技**

破坏技：铁盾(アイアンシールド)，发动星数3，间接攻击防御力上升，指令塔效果2倍。

特殊技：皇家护卫(ロイヤルガード)，发动星数6，间接攻击防御力上升，指令塔效果3倍。

## 汉娜(ハンナ)



**相性**

约翰：★

彼德曼：★

**部队性能**

车辆系兵器攻击力高，但海空兵器的攻击力较低。

**破坏技**

破坏技：超级冲锋(スーパーチャージ)，发动星数3，车辆系部队攻击力上升，移动力+1，同时补满弹药和燃料。

特殊技：大战车冲锋(ビッグバンチャージ)，发动星数6，车辆系部队的攻击力大幅上升、移动力+2，同时补满弹药和燃料。

## 伊格尔(イーグル)



**相性**

阿隆：★★

多诺米：★★★

莫普：★★

**部队性能**

空军部队的攻击力高且燃料消耗低，但海上部队的攻击力较低。

**破坏技**

破坏技：闪电驱动(ライトニングドライブ)，发动星数3，除步兵系部队以外，所有待机的战斗单位都可以再次行动，但攻击力减半。

特殊技：闪电突击(ライトニングアサルト)，发动星数9，除步兵系部队以外，所有待机的战斗单位都可以再次行动。

## 莫普(モップ)



**相性**

伊格尔：★★

**部队性能**

海上部队的攻击力很高，但对空战比较苦手，空军部队的攻击力较低。

**破坏技**

破坏技：巨浪(ジャイアントウェーブ)，发动星数4，对敌军全体部队进行HP减1的打击，同时令敌燃料减半。

特殊技：狂风暴雨(ジャイアントストーム)，发动星数7，对敌军全体部队进行HP减2的打击，同时令敌燃料减半。发动后天气转为雨天。

# 黄色彗星

## 光藏(コウゾウ)



**相性**

山本：★

**部队性能**

全体部队攻击力为武器标准攻击力的130%，但被攻击受到的伤害则是正常伤害的120%。

**破坏技**

破坏技：神风破碎(カミカゼブレイク)，发动星数3，全体部队攻击力达到武器标准攻击力的160%。

特殊技：战火雷神(フウジンライジン)，发动星数6，全体部队攻击力达到武器标准攻击力的190%。

## 山本(ヤマモト)



**相性**

哈奇：★★

光藏：★

**部队性能**

运输部队移动力+1，步兵系部队攻击力高，直升机攻击力特别高，但舰艇的攻击力较差。

**破坏技**

破坏技：大和魂(ヤマトダマシイ)，发动星数2，战斗直升机攻击力上升，同时在自己的每座无部队占据的城市上都空降下HP为9、可以立刻行动的步兵部队。

特殊技：天降武士(サムライダイブ)，发动星数6，战斗直升机攻击力上升，同时在自己的每座无部队占据的城市上都空降下HP为9、可以立刻行动的反坦克部队。

## 明日香(アスカ)



**相性**

多米诺：★

菊千代：★★★

凯特：★

**部队性能**

索敌战中全体部队的视野+1，且不会被对手看到自己部队的HP，同时使对方的地形效果-1。

**破坏技**

破坏技：非凡搜索(ワンダーサーチ)，发动星数3，索敌战中全体部队的视野+2，并能发现视野内藏在森林、岩礁处的敌军部队，同时令对手部队的地形效果-2。

特殊技：破坏反击(カウンターブレイク)，发动星数5，索敌战中全体部队的视野+2，并能发现视野内藏在森林、岩礁处的敌军部队，同时令对手部队的地形效果-3。受到攻击时，会抢先反击对手。

## 菊千代(キクチヨ)



**相性**

明日香：★★★

彼德曼：★

**部队性能**

全体部队的攻击力、防御力都很高，但全部兵器的造价也高，是标准价格的1.2倍。

**破坏技**

破坏技：一刀两断(イットーリョーダン)，发动星数4，全体部队攻击力上升。

特殊技：背水之阵(ハイスイノジン)，发动星数7，全体部队的攻击力、防御力大幅上升，且反击时攻击力2倍。

# 黑 洞

## 基珀(ジーポ)



**相性**

恰卡：★★

堪德尔：★

**部队性能**

部队攻击力高但不稳定，有时高得骇人，有时低得莫名其妙。

**破坏技**

破坏技：燃烧之拳(バーニングパンチ)，发动星数3，全体攻击力上升，但仍然不稳定，时高时低。

特殊技：冲撞突击(クラッシュブロウ)，发动星数7，全体部队攻击力大幅上升，还是不稳定……

## 恰卡(キャッカ)



**相性**

基珀：★★

堪德尔：★

斯内克：★

**部队性能**

部队在道路地形会提高攻击力。

**破坏技**

破坏技：一气通贯(イッキツーカン)，发动

星数3，全部队移动力+1，部队的道路作战能力增强。

特殊技：杀无双(コクシムソウ)，发动星数5，全部队移动力+2，部队的道路作战能力大幅增强。

## 凯特(キャット)

**相性**

明日香：★

豪克：★

刚：★

**部队性能**

利用地形效果增加攻击力。

**破坏技**

破坏技：超级策略(ハイパータクティクス)，发动星数4，地形攻击加成提升，所有部队移动消耗为1。

特殊技：高级指令(ハイグレードコマンド)，发动星数7，地形效果2倍，地形攻击加成也随之提升，所有部队移动消耗为1。

## 刚(コンゴ)

**相性**

凯特：★

**部队性能**

部队攻击力高但不稳定，时高时低，和基珀一样。

**破坏技**

破坏技：火焰突击(バーニングブロウ)，发动星数3，全体攻击力上升，但还是不稳定，时高时低，效果也和基珀一样。

特殊技：巨大破坏(ギガントブレイク)，发动星数6，全体部队攻击力大幅上升，还是不稳定，简直就是人类版的基珀……

## 斯内克(スネーク)

**相性**

恰卡：☆

**部队性能**

破坏槽积蓄得快。

**破坏技**

破坏技：边缘穿越(サイドスルー)，发动星数2，全体部队移动力+1。

特殊技：边缘突击(サイドワインダー)，发动星数5，全体部队移动力+2。

## 豪克(ホーク)

**相性**

阿龙：★

凯特：★

**部队性能**

其部队的攻击力都很高，但破坏槽蓄得比较慢。

**破坏技**

破坏技：黑色波涛(ブラックウィーブ)，发动星数5，全体部队HP回复1，同时给敌军全体部队造成HP减1的伤害。

特殊技：黑色风暴(ブラックストーム)，发动星数9，全体部队HP回复2，同时给敌军全体部队造成HP减2的伤害。

## 堪德尔(キャンドル)

**相性**

基珀：★

恰卡：★

**部队性能**

部队在据点上的攻击力上升1.4倍。

**破坏技**

破坏技：城市力量(パワーオブシティ)，发动星数3，据点上的己方部队攻击力上升，并对据点上的敌人进行3HP的伤害。

特殊技：狂热炸弹(アップルフィーバー)，发动星数6，据点上的己方部队攻击力大幅上升，提升的攻击力为占领据点数×5%。

## 地狱伏特(ヘルボルト)

**相性**

无

**部队性能**

全体部队的攻击力和防御力都很高。

**破坏技**

特殊技：伏特毁灭(デモリションボルト)，发动星数10，落下攻击半径为2的闪电，将攻击范围内的所有部队都造成HP减3的伤害，而且被闪电打到的部队下回合都无法行动，受到攻击也不能反击。



FAMICOM WARS DS

# 战斗模式(コンバイト)

本作战争模式下新增的非SLG游戏模式，玩家要合理分配有限的资金来生产出战斗单位。准备好后进入游戏。

游戏的战场就是我们熟悉的地图，我方一次只出一个部队，但敌军的战斗单位可是全员出动！因此开始时主要的打法是躲在角落偷袭

路过的敌军战斗单位，更可以让敌军来占领我军城市，趁其没占领前就足以将其打爆。老巢问题解决，我们的单支部队或者继续偷袭，或者干脆绕到其总部所在地占领了——这样的战术，很容易就让人联想起当年FC上的经典《坦克大战》哦。





不过单纯的过关并不会得多少奖励，多杀敌多占领才是财源滚滚的关键，占领中立或敌方的工厂，更可以为后备部队增加一个和场上战斗单位相同的新单位。

游戏的操作是方向键控制单位移动，B键和Y键是战斗单位向正前方射击，用触控笔则可以使战斗单位向任何一个方向去射击，熟练地用按键移动躲避、用触控笔向各个方向攻击这样将方向键和触控笔配合好才是取胜的关键。



游戏同样有索敌战和晴天战，相对于SLG形式，这种STG式受视觉影响显然小得多，即使视野限制，按照敌军炮弹打过来的方向去回射也就可以了。

该模式下，供选兵器有四种，分别是轻坦克、自行炮、反坦克兵和侦察车，其中火力最猛的当属发射爆弹的自行炮，但行走慢，一旦被敌军顶住便回天乏力了；反坦克兵移动速度慢、攻击防御都差，但占领很快；侦察车除了索敌战，晴天很难用；轻坦克是最中规中矩也是最好用的兵器。而小型加农炮台的攻击，也都变成了三向的散弹枪，后期更会出现连续发射爆弹的大型加农炮，两三发就够把我方战斗单位炸到血本无亏。




该模式下，可选角色共有7名，而他们的破坏技也和SLG模式中的破坏技有所不同：



## 战斗模式下的指挥官破坏技



| 阿龙 |
|---|
| 超级维修(ハイパーリペア)：发动星数4，战斗单位的HP回复，并且短时间内呈无敌状态。 |

| 马克斯 |
|---|
| 极限打击(マキスマムブロウ)：发动星数4，发动后战斗单位短时间内攻击力上升。 |

| 多米诺 |
|---|
| 联合进行曲(ウィニングマーチ)：发动星数4，发动后短时间内战斗单位的占领速度加快。 |

| 刚 |
|---|
| 火焰突击(バーニングブロウ)：发动星数5，发动后短时间内战斗单位可能攻击力会大幅上升，也可能会大幅下降。 |

| 凯特 |
|---|
| 超级策略(ハイパータクティクス)：发动星数5，发动后短时间内战斗单位的防御力上升。 |

| 斯内克 |
|---|
| 边缘穿越(サイドスルー)：发动星数6，发动后的短时间内战斗单位的移动速度上升。 |

| 豪克 |
|---|
| 黑色波涛(ブラックウィーブ)：发动星数8，对全战场不加分辨地攻击，但是不会伤害到自己战斗单位。 |





FAMICOM WARS DS

# 附表

## 战斗单位一览

以下是游戏登场的所有战斗单位，副武器由于都是直接攻击且无弹药限制，故副武器没有弹数及射程。而射程指的是该战斗单位的有效攻击范围，而并非主炮或副武器的攻击范围，由于本作中间接攻击兵器都无副武器，故射程仅针对主炮；步兵没有主炮只有副武器，所以其射程就是副武器机枪的攻击范围。

| 单位名称 | 生产价格 | 主炮及弹数 | 副武器 | 射程 | 视野 | 移动类型 | 移动力 | 燃料 | 特殊性能 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 步兵 | 1000 | — | 机枪 | 1 | 2 | 步兵 | 3 | 99 | 占领据点，发射导弹 |
| 反坦克兵 | 3000 | 火箭筒(3) | 机枪 | 1 | 2 | 反坦克兵 | 2 | 70 | 占领据点，发射导弹 |
| 侦察车 | 4000 | — | 机枪 | 1 | 5 | 轮胎 | 8 | 80 | — |
| 轻坦克 | 7000 | 轻坦克炮(9) | 机枪 | 1 | 3 | 履带 | 6 | 70 | — |
| 重坦克 | 16000 | 重坦克炮(9) | 机枪 | 1 | 1 | 履带 | 5 | 50 | — |
| 新坦克 | 22000 | 新型炮(9) | 机枪 | 1 | 1 | 履带 | 6 | 99 | — |
| 巨型坦克 | 28000 | 巨炮(3) | 机枪 | 1 | 1 | 履带 | 4 | 50 | — |
| 装甲运输车 | 5000 | — | — | — | 1 | 履带 | 6 | 70 | 搭载、补给 |
| 自行炮 | 6000 | 加农炮 | — | 2~3 | 1 | 履带 | 5 | 50 | — |
| 火箭炮 | 15000 | 火箭炮 | — | 3~5 | 1 | 轮胎 | 5 | 50 | — |
| 防空车 | 8000 | 巴尔干炮(9) | — | 1 | 2 | 履带 | 6 | 60 | — |
| 防空导弹车 | 12000 | 对空导弹(6) | — | 3~5 | 5 | 轮胎 | 4 | 50 | — |
| 管道炮 | 20000 | 管道炮(9) | — | 2~5 | 4 | 管道 | 9 | 99 | 管道移动 |
| 海利姆 | — | — | — | 1 | 1 | 海利姆 | 1 | — | 吞食 |
| 战斗机 | 20000 | 对空导弹(9) | — | 1 | 2 | 飞行 | 9 | 99 | — |
| 轰炸机 | 22000 | 炸弹(9) | — | 1 | 2 | 飞行 | 7 | 99 | — |
| 战斗直升机 | 9000 | 对地导弹 | 机枪 | 1 | 3 | 飞行 | 6 | 99 | — |
| 运输直升机 | 5000 | — | — | — | 2 | 飞行 | 6 | 99 | 搭载 |
| 隐形飞机 | 24000 | 泛用导弹(6) | — | 1 | 4 | 飞行 | 6 | 60 | 隐形 |
| 巡航导弹 | 25000 | — | — | — | 1 | 飞行 | 9 | 45 | 爆炸 |
| 战舰 | 28000 | 加农炮(9) | — | 2~6 | 2 | 舰船 | 5 | 99 | — |
| 护卫舰 | 18000 | 对舰导弹(9) | 防空机枪 | 1 | 3 | 舰船 | 6 | 99 | 反潜 |
| 登陆舰 | 12000 | — | — | — | 1 | 输送船 | 6 | 99 | 搭载 |
| 潜艇 | 20000 | 鱼雷(6) | — | 1 | 5 | 舰船 | 5 | 60 | 潜水 |
| 快艇 | 7500 | — | — | — | 1 | 输送船 | 7 | 60 | 搭载、修理 |
| 航空母舰 | 30000 | 对空导弹(9) | — | 3~8 | 4 | 舰船 | 5 | 99 | 搭载 |

# 战斗单位攻击伤害一览



下表是游戏中登场的战斗单位间的攻击伤害值，横排为攻(攻击方)，竖排为防(被攻击方)，因为4种输送系兵器都没有攻击能力，而巡航导弹和海利姆的攻击方式特殊且伤害值固定，所以这6种战斗单位没在横排攻击方中列出。由于游戏中影响伤害值的因素非常多，如地形影响，天气影响，战斗单位所剩HP、指挥官的部队性能、破坏技效果以及所装备的技能等等，故不列出具体数值，只给一个大概的范围，而这个范围的前提是部队满HP且各方面影响均很小甚至没有影响的情况下的伤害值。以下表中字母所代表的伤害范围如下。

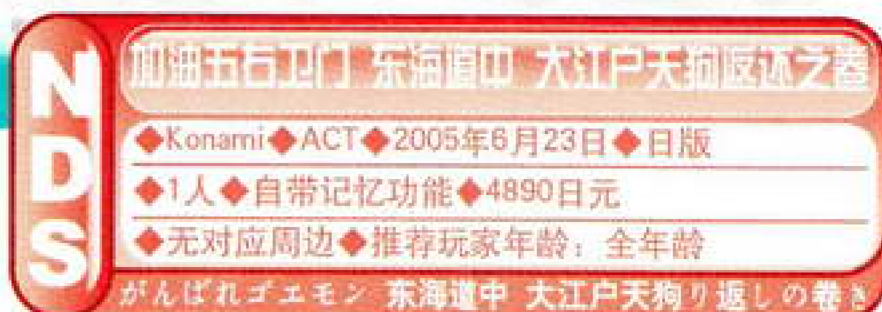
E：1～20；D：21～40；C：41～60；B：61～80；A：81～99；S：全灭。

| 攻／防 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | C | C | B | B | S | S | S | A | A | S | — | A | — | S | B | A | A | — | — | — |
| | C | D | B | B | A | S | S | A | A | S | — | A | — | S | B | A | A | — | — | — |
| | E | A | D | A | S | S | S | B | A | C | — | A | — | S | C | A | A | — | — | — |
| | E | C | E | C | A | S | S | B | B | D | — | B | — | S | C | B | B | — | — | — |
| | E | E | E | E | C | B | S | C | C | E | — | C | — | A | D | C | C | — | — | — |
| | E | E | E | E | C | C | S | D | C | E | — | C | — | A | E | C | C | — | — | — |
| | E | E | E | E | D | D | S | E | D | E | — | D | — | D | E | E | D | — | — | — |
| | E | B | C | B | S | S | S | B | B | C | — | B | — | S | C | A | B | — | — | — |
| | E | B | C | B | S | S | S | B | B | C | — | B | — | S | B | B | B | — | — | — |
| | D | A | C | A | S | S | S | B | A | C | — | A | — | S | B | A | A | — | — | — |
| | E | B | E | B | S | S | S | B | A | C | — | A | — | A | D | C | A | — | — | — |
| | D | A | D | A | S | S | S | B | A | C | — | A | — | S | B | A | A | — | — | — |
| | E | C | E | C | A | S | S | B | A | D | — | B | — | S | C | B | B | — | — | — |
| | E | D | E | E | D | D | C | E | E | D | — | E | — | D | D | D | E | — | — | — |
| | — | — | — | — | — | — | — | — | — | B | S | B | C | — | — | C | — | A | — | S |
| | — | — | — | — | — | — | — | — | — | B | S | B | S | — | — | B | — | S | — | S |
| | E | E | E | E | E | D | D | — | — | S | S | S | S | — | B | A | — | S | — | S |
| | D | D | D | C | C | C | C | — | — | S | S | S | S | — | A | A | — | S | — | S |
| | — | — | — | — | — | — | — | — | — | B | S | B | A | — | — | C | — | S | — | S |
| | — | — | — | — | — | — | — | — | — | S | S | S | S | — | — | S | — | S | — | S |
| | — | — | — | E | E | E | C | D | C | — | — | C | — | B | D | C | C | E | B | — |
| | — | — | — | E | D | D | B | C | C | — | — | C | — | C | D | D | A | D | D | — |
| | — | — | — | E | D | D | B | C | C | — | — | C | — | A | D | B | A | D | A | — |
| | — | — | — | E | E | E | C | C | A | — | — | A | — | A | D | C | A | A | C | — |
| | — | — | — | E | D | D | S | C | C | — | — | C | — | A | D | B | A | D | A | — |
| | — | — | — | E | E | E | C | C | C | — | — | C | — | B | D | C | C | E | C | — |

文 铭风






《加油五右卫门》最新作终于登场了，无论是水墨风格的游戏画面还是那些日本古代的神灵都让本作透着浓烈的江户时代气息，让人沉迷其中。作为一款动作游戏，本作的手感十分出色，而四个能力各异的角色也让玩家的选择多多。好了，下面就开始我们的冒险吧。




## 标题画面

ゲーム开始：开始主要模式的游戏，一共有三个存档。下方的两个选项分别为删除记录和复制记录。

ミニゲーム：玩游戏附带的迷你游戏，其中第一个射击游戏需要和GBA版的《杰作选！加油五右卫门1+2》联动才能开启。

ボス＆インパクト：通关后出现，流程中进行过的BOSS战和巨型机器人对决都可以在这里再次挑战。

オプション：设置，初期的选项都是调整游戏中的各种音量。在本篇通关后会出现音乐模式，可欣赏游戏中的各种音乐和效果音。

## 主菜单

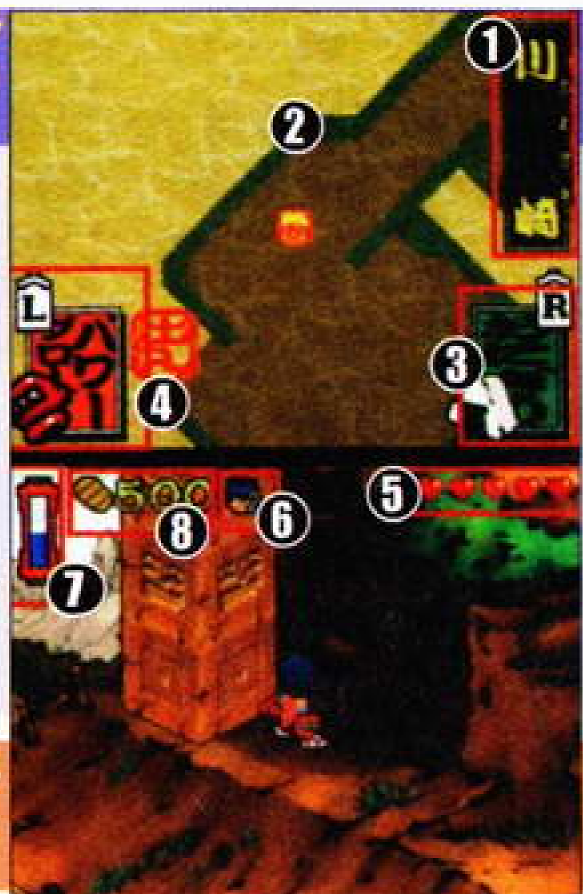
| | |
|---|---|
| そうさ | 此选项无用，让你看上屏的操作方法。 |
| アイテム | 查看游戏中得到的事件道具。 |
| ちず | 地图，可查看自己的所在位置，可按LR移动。 |
| セーブ | 存档，初始的三个记录间不可互相存。 |
| タイトル | 游戏立刻中断，回到标题画面。 |

## 基本操作

| | |
|---|---|
| 十字键 | 控制角色的移动 |
| A键 | 决定，对话 |
| B键 | 跳跃 |
| X键 | 物品使用 |
| Y键 | 攻击键 |
| L键 | 切换武器 |
| R键 | 切换道具 |
| SELECT键 | 切换角色 |
| STAR键 | 暂停，出现主菜单 |
| L+R+A键 | 关闭屏幕背光 |

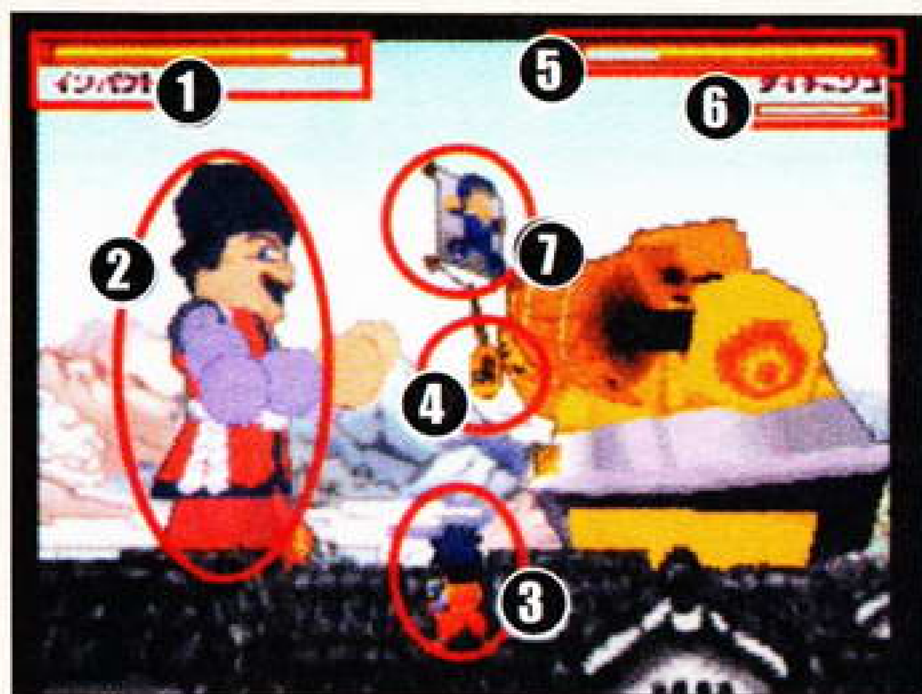


## 游戏画面信息



1.地名：表示现在的所在地，攻略中也是按照这个来表明地点的。
2.地图：显示当前所在地的地图，出口和可进入的房间都有标识。
3.物品：可以看到当前装备的物品，按R键切换，按X键使用。
4.武器：可以看到当前装备的武器，按L键切换。
5.体力：也就是HP，受到攻击时会减少，死亡后人数减一。
6.人数：当前剩余的人数，也就是机会。
7.术槽：发动术所必须的能量槽，获得卷物后才会增加。
8.金钱：从敌人身上可以得到，可用来购买物品，住宿。

## 机器人战画面信息



1.机器人的体力，当减为0后就失败了。

2.我们操纵的巨型机器人五右卫门·冲击。

3.五右卫门，操作方法同普通游戏。

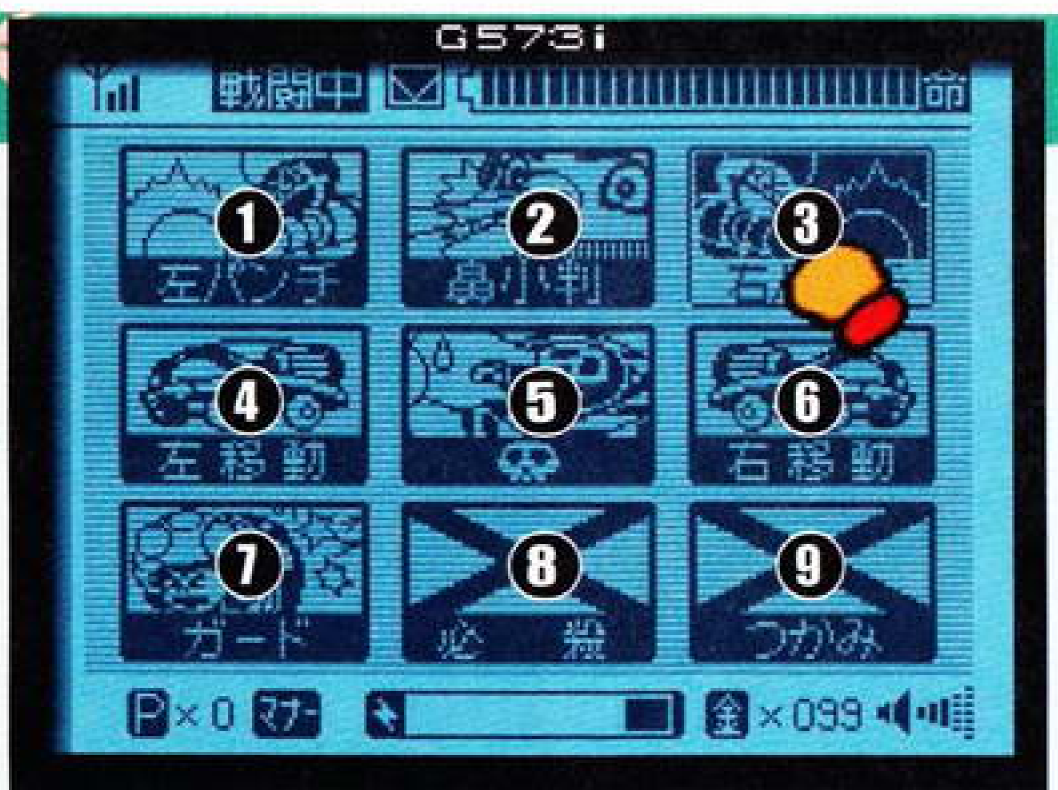
4.道具，在战斗过程中会有人送上门来的，控制五右卫门碰到就可。

5.敌人的体力，将之减为0后便获得胜利。

6.敌人的气绝槽，攻击敌人可减少从而让其眩晕。

7.小敌人，会干扰五右卫门进行操纵，或者带来各种道具。

## 机器人战操作方法




①③：左/右拳，最基本的普通攻击。按照“右左右”和“右右左”的顺序可发动强力连击。

②：鼻小判，从鼻子里发射金钱子弹。一般用来攻击敌人放出的大量杂物。

④⑥：左/右移动，控制五右卫门·冲击的移动，连按可使其奔跑。

⑦：防御，当敌人发动猛烈攻击时就需要防御，硬碰硬对我方没什么好处。

⑧：必杀，在五右卫门得到药水后就可增加能量槽发动必杀。根据敌我的站位而有乱拳，机关和烟斗三种形态。

⑨：投，当敌人眩晕时便可对其使用投。之后必杀和右移动这两格会改变，可选择发动。

⑤：自爆，没有任何好处。由于在中间所以很容易按到，看来是考验玩家操作用的。要取消的话就要连按L/R键。



# 水墨风格的冒险活剧现在开始！



序 在和平的江户城旁的小镇中，五右卫门正在为惠比寿丸总是大吃而头疼不已。突然，响起了一阵急促的脚步声……推门进来的的是小满，她气喘吁吁地跑来告诉五右卫门街上都是悬赏他们的告示，看来有冒充者出现。当两人想着去奉行所（相当于警察局）解释清楚的时候，一大批官差涌了进来。两人就这样被抓走了……

## 第一话 大盗贼五右卫门登场

被抓的两人被带到了奉行所，这里长官远山金卫门开始了审问（可用触控笔拨动他的面具）。而两人的罪名则是偷了江户村富豪的重要财宝，又预告要在破烂寺里作恶。无辜的两人当然坚决否认。之后金卫门见自己的樱花刺青也吓唬不了主角，便将两人关到监狱里去反省了。



当两人在牢狱中休息之际，突然爆发一声轰鸣，墙被炸开了。原来是八重得到消息前来营救，出洞后拉动绳索配合跳跃键可来到右上高处，途中的石板形敌人可用触摸来推倒，最后来到了酱油屋（这里会提示玩家在有疑问的地方点击人物头上的问号可获得提示）。出门后八重给了两人武器后离开了，一直向右来到饭店。小满看到五右卫门平安无事时松了一口气，她告诉五右卫门，真正的犯人已经预告要去破烂寺作案，可以考虑去守株待兔。接着给了天狗假面，用R键切换道具戴上后就不会在街上被追捕了。

上方最内部是五右卫门的房间，而在隔壁房间会遇到立志成为画家而准备旅行的少年德太郎，他给了主角一件蓑衣（会发生后续事件，



见后文）。准备完毕就可搭船前往破烂寺了。这里，女剑士铃正在为了防备盗贼而进行训练，交谈过后敲击上方的大钟找到了和尚（汗），告知来意后铃为众人开启了通往宝物殿的门。内部的敌人并不强，途中要踩下红色机关，然后点击天狗面具才能打开通往大殿的门。

大殿内部要对付众多的眼球，将小眼球全部干掉后通过触摸拉开门，然后点击大眼球的中心就可干掉他了。继续向上，在宝物殿内见到了冒牌货三人组（一点都不像），他们自称为MR五右卫门一行，而目的就是这里的镜子。交谈中镜子的守护者登场，这个蜡烛BOSS只要小心它周围的火焰便可轻易击破。虽然当其头上的火焰剧烈燃烧时会散发烛火攻击你，但是只要触摸它头上的火焰就可将火熄掉了。

胜利后幸运地在铃的作证下消除了嫌疑，不过还是要主角们将真犯人找出来。为此主角们便开始了旅途。向下，出镇前在桥上遇到也要上京的德太郎，他要前往被称为天才画家的大先生那里去，给了主角拳套后本章结束。

旁白：因洗清嫌疑而安心的五右卫门一行，开始出发寻找MR五右卫门团。被夺去的宝物到底在那里呢？获得烟斗等武器的五右卫门和惠比寿丸，开始了他们的旅程。

## 第二话 潜入！天狗教之卷

从品川不断前进，途中会遇到搬运天狗头像的二人组（遇见他们的次数越多越削弱最终机器人战时对手的实力）。然后来到川崎的天狗岩，利用拳套搬动石块后见到了发送电波的奇怪装置。进入神奈川，这里遍布着天狗教的信徒，人人戴着天狗面具。在天狗教团的分部，门卫要见到团员的证明——天狗之壶才肯放主角们进去。戴上天狗的面具，神奈川左上挡路的人会让开，可到达造壶匠今右卫门处，脱下面具和他交谈，他会给你自己制造壶的机会。



造壶的过程是一个利用触摸屏的迷你游戏，首先要滑动下方底座让速度加快。然后照着上屏的样子来画出半边的壶样子，再按下"完成"就可以了，过后电脑会根据相似程度来判断是否是好的成品。注意要在限定时间内完成，而在限定时间内只要不按下"完成"，还是可以反复制作壶的。

成功后出示得到的壶，进入了教团内部。在大厅要点击天狗的鼻子根部三次才能入内，最后见到了物知老爷爷。原来天狗教要利用老爷爷发明的电波塔，所以将他关了起来。他们发送奇怪的电波给村人洗脑（就是天狗岩上的那个呀）。要将其破坏看来只有利用五右卫门·冲击了，不过物知老爷爷将控制器掉在了平家洞窟内。

利用老爷爷给的通行证使右上的挡路者让开，来到户家。这里的乌龟需要点击让它翻过来才能干掉。利用拳套搬石块来到平家，在这里大家见到了机关忍者佐助，他正在寻找物知老爷爷，于是便一同上路了。利用佐助的炸弹将右边洞窟的入口炸开，进入内部得到了控制器。

回到天狗岩，五右卫门·冲击用乱拳将这里破坏掉了，村民都恢复了正常。回到天狗教团，物知老爷爷告诉大家天狗教的总部在保土之谷，同时帮佐助回复了气球飞行的功能。利用气球在户家跳过了断掉的浮桥，最后杀入了教团本部。

天狗教的教主并不难打，只要注意他跳起的余震和召唤出的黑子就可以了。期间他会向着玩家转动手中的伞，点击后可使其停下，得到BOSS头部所指的物品，如果指的是脸盆的话，会将BOSS砸晕，从而乱打他一气。胜利后众人发现他们跟MR五右卫门团没有瓜葛，此时佐助道出了在八重家乡有异状，众人决定前去帮忙。

旁白：本来是追赶MR五右卫门的众人，却无缘无故地将天狗教破坏了。将物知老爷爷平安地救出后，佐助加入了。在将天狗岩破坏后，五右卫门·冲击也能为自己所操纵了。接着众人为了追寻真犯人，往西边前进。

## 第三话 被囚禁的姻姻之卷

这里的灰色砖块需要用佐助的炸弹来搞定。来到关所后发现需要通行证，来到右边道路尽头的草屋，装备上天狗面具后可向他买到通行证。出示后德太郎出现，再帮他买一个通行证可使金钱上限提升到300两。

过桥后惠比寿丸闻到了食物的香味，嘴馋的他赶忙跑了过去。但是不久就传来呼叫声，赶过去一看竟然是MR五右卫门团。原来他们煮的是随便在路上找的奇怪颜色的蘑菇，而惠比寿丸吃后涨成了一个球……看来只能推着他去找大夫了，一路向下。途中如果将惠比寿丸推入河中的话便要在沼津（也就是过桥处）的小屋内取回。



艰难地将惠比寿丸推到右下（推过一个场景后记得存档），将惠比寿丸拜托给坐在木桩上的男子后回到沼津向右前进，在这里的盗贼山寨处右下见到了八重。（途中还可在吉原见到天狗搬运二人组，天狗头的鼻子折断了。）八重让主角前往由比村，回到药师处，惠比寿丸已经恢复了原状，而下方的由比村也可以进入了。在最左边的长老处得知这个村的村长，八重的姐姐一重被盗贼所抓，众人正在为此焦急着呢。同时也得知了敌人的目的是用一重来交换神器。出来后在民居内惠比寿丸学会了新技能旋转芭蕾舞（也就是钻地……）。

再次来到见到八重的盗贼山寨。这次先用炸弹炸掉下方的黑色砖块，然后搬运垫脚石来到上方。用惠比寿丸的新技能钻地就可进入山寨之中了。第一场景中最好利用气球来进行跳跃。第二场景有两种需要利用触摸的机关，需要左右滑动的秋千和需要拉下蓄力的弹簧马。其中弹簧马的触感比较差，装备好气球后多上下滑动，成功一次就会飞上去了。第三场景是转碟，要使碟子在竹竿上快速旋转，然后才能顺利跳上去。

终于到了BOSS处，那个天狗船长一开口就要神器，哪有那么容易给他。见状他召唤出了BOSS木偶，木偶的主要的攻击手段就是双手，只要注意躲避便可。当其暴露凶相时可用触控笔在他眼前旋转使其眩晕，然后就是攻击的好机会了。




胜利后顺利救下了一重，本以为可以松一口气，但那个天狗船长竟然叫来了巨型机器人，五右卫门·冲击终于有了用武之地。战斗中只要注意防御就很容易取胜。胜利后回到忍者之里，为了避免一重再次落入敌人手中，长老叫她继续修行。而一重则道出了她被抓期间曾听到敌人提“金谷之村”，看来下一个目标就是这个西面的贫困村庄了。

旁白：将八重的姐姐解救了出来，解除了忍者之村的警戒态势。犯人MR五右卫门团看来野心很大，他们的目标竟然是究极的宝物“三神器”。五右卫门旅途上有什么在等待着呢？

## 第四章 祭祀村的怪物

利用气球跳过水面后，右下方又见到了搬运天狗的二人众，这次被告知天狗头部顺着水流飘走了……




来到了江尻，先前往宿屋二楼，在这里见到了德太郎，金钱的上限又增加了。接下来进入左边的民居，被告知村中正在准备祭奠活动，然而主要负责祭奠的舞蹈者火男兄弟被拐走了。七兄弟中被抓走了三人，残留的火男因为恐惧而躲在了房间里。火男的家在村入口附近下降的长屋。来到入口下方，见到了戴着章鱼面具的火男，可是对方立刻躲进了屋内，以为是来抓自己的，所以死活不开门。虽然告知是来帮助他们的，但他们还是不相信，除非将被抓的三人找回来……

从左边出村，过桥时可点击烟花，点中三个同色的烟花会产生连续爆炸并得到钱。可爆炸的烟花的颜色顺序是：红、蓝、黄、蓝、红、黄、蓝、红、蓝、黄，连续多次成功的话得到的钱会增加。过桥后往下走，前往冈部。利用气球跳过跷跷板后，要划动屏幕赶走蟑螂。

在金谷，大家终于找到了假冒的MR五右卫门团，原来他们所做的一切都是为了救助这个贫困的村庄，而指示者就是那个天狗船长贝利（ペルリ）。而火男兄弟的诱拐事件也是他做的。由于贝利的去向无法预测，所以众人决定回村向剩下的火男打探一下情报。而MR五右卫门团由于愧疚而教了八重人鱼之术，利用这个就可以渡河了，赶紧去解救火男吧。



五男：金谷出村后变身为人鱼后游到右上，这里有个老伯挡路，对话后可叫他背对你，然后滑动屏幕将他推下水。然后在原地钻地便能进入地下救出第一个火男了。

ベイビー：从冈部往上来到丸子，来到上方后进入川内，一直潜游来到右下就能救出了火男小宝宝。救出后他竟然一个人回去了……这小孩真厉害。

六男：从丸子向左上来到藤枝，变人鱼向左过河来到岛田。依靠人鱼能力来到左上，炸开挡路的巨石后来到洞穴救出六男。

终于将所有人都救出了，回到火男兄弟的家，此时大门敞开。对方十分感谢五右卫门一行解救了自己的兄弟。他们火男家族一直是祭奠的重要舞蹈者，在村里的祭奠上已经连续100年担任跳舞者了。他们祖传下祭奠用的帐篷，对他们来说比性命还要重要，而敌人的目标就这个。据他们所说，在练习时，MR五右卫门和一个带着天狗面具的外国人闯了进去，而MR五右卫门身上捆着绳子……看来事情已经很明了了。

一直向左来到帐篷前，在火男七兄弟的舞蹈下入口开启了。一进门就看到了被绑着的MR五右卫门。这时神秘的声音传来："你们竟然不经过允许就进来了，作为日本人竟然连这点礼仪都不知道，你们的父母知道后一定很伤心。"一听这个声音就知道是天狗船长贝利，他竟然还在说教。话不投机半句多，几句话过后BOSS灯笼魔神登场了。

BOSS会先后召唤出八个灯笼，由于会左右跳动，建议从下方进行攻击将灯笼打掉。期间他还会像直升飞机一样在空中扔炸弹，将灯笼干掉后可攻击到它的腹部。然后真身狗头出现，它会进行喷火，炸弹的攻击也更加猛烈，建议用远距离攻击。

救出了MR五右卫门，惠比寿丸询问是否将假冒的人带回奉行所以证明自己的清白。然而幕后的主使是天狗船长，他这种利用弱者的行为是不被容许的，况且幕后还有更大的阴谋存在。从MR五右卫门处得知了敌人的下一步是刀后众人继续开始了冒险。

旁白：为了挽救贫困的村庄，MR五右卫门被坏人利用而不得不去进行偷盗。事情终于真相大白，一切都是恶党天狗船长贝利的所为。在夜间庆典过后，五右卫门一行离开了。为了将被夺走的镜子取回来，为了守护其余的神器。

## 第五章 邪马台村和将门之首

一直向左前进，途中有个岔路有鼓翻滚而下，这里利用惠比寿丸的钻地可以进入。在内部阴森的小屋内竟然见到了德太郎，他很奇怪地一直在吃屋内老婆婆给的食物……感到奇怪的五右卫门回到最初的寺庙内，向和尚要来了驱魔的符咒。装备上后对老婆婆按×键使用，果然是个妖魔。救助了德太郎后金钱上限增加到了700两。



继续前进来到"见附"。在港口的船内竟然又见到了MR五右卫门……原来前往新居的关所被封闭了，他特地来告诉大家在地下有秘密通道，在关卡门边同时按两个开关就能让挡路的岩石消失了。由于现在暂时无法开启开关，先从左下出村，利用气球跳到对面，搬运垫脚石后来到左边的舞阪，在这里见到了亡灵武士，但是头盔却不见了。他给了八重新的火炮后，众人答应一定将它的头盔找回来。

现在回到船着场，在右边的开关处利用八重的新大炮（按住攻击键蓄力）可轻易将两个

开关同时按下。利用此方法进入关卡左边的地道，来到了白须贺。途中会看到奇异装束的人在跳舞，不用理会。进入二川村，在右边的民居见到了须佐之男。他告诉大家，由于他将重要物品掉落在了水池，使姐姐天照（アマテラス）十分生气，她去了白须贺的天岩户。

出村回到白须贺，看到之前跳舞的人累了在喘气……切换惠比寿丸来巨石前露两手，舞姿一起，巨石就移开了。天照大笑着走了出来，惠比寿丸的舞蹈实在让人不能忍受啊。趁此机会向她询问头盔的事，而交谈过后得知，她弟弟所丢失的重要物品正是这个头盔。那么，只能前往掉入的水池寻找了。听闻此言天照立刻警告众人，水池里有个巨大的龙。

进入其身后的水池，一进入就见到了带着头盔的泥人，见主角在追赶便立刻乘上了陶瓷龙，战斗就这样开始了。陶瓷龙则会在旁边喷火，而我方的攻击手段就是趁陶瓷龙露出水面时用远距离攻击将泥人打下来，然后切换成主武器进行追打。后期陶瓷龙会变红，攻击很猛烈，一般只能将泥人打下来，很难有机会追击。战斗过程中不断有小泥人上来干扰，不过干掉他们可得到各种道具，所以本关只要坚持到底就不会输。

胜利后夺回了头盔，赶快物归原主。亡灵武士十分高兴，一阵闪光过后亡灵武士顺利升仙。原先的坐位上留下了一把刀，是三神器草雉剑！然而可恶的天狗船长又来搅局了，一时疏忽之下剑被他抢走了。还等什么，赶紧追！

旁白：天户岩由于惠比寿丸充满魅力的舞蹈而开启了。夺去了武者头盔的竟然是条“八岐大蛇”！而本来已经到手的神器竟然被夺走了……之后的战场是：赤坂。



## 第六章 和七福神捉迷藏之卷

通过了一个场景后就遇到了天狗船长……面对主角们的指责这个家伙竟然说自己不懂日本话（汗）。为了阻止主角们的脚步，他将桥摧毁，自己则乘着飞船逃走了。看来只能到附近的藤川村来寻找过桥的方法了。

向上来到藤川，进入红色大门内。这里的大冈越前守是江户注明的长官，因为生病而在此修养。相传村里住着传说中的七福神，对于礼仪端正者，能够满足他们的愿望。



为了实现过桥到达赤坂城这个愿望，主角们愿意进行礼仪方面的考验。来到了村子内部的房间，遵照村内礼仪专家的建议先敲了四下门（点击大门）然后等待，果然惠比寿神很高兴地出来迎接了。虽然对礼仪方面满意，但满足众人的愿望这个传说已经是古代的事了，现在惠比寿神不过是一个普通的大叔……只有找回七福玉才能发挥出以前的实力。七福玉每人有一块，一共有七块，全部聚齐后便能满足主角们过桥的愿望了。

之后惠比寿丸学会了オナラ术（就是放屁攻击），利用这个能够从这个村出去。来到下方出口处，切换手里剑后对准猪鼻子进行蓄力攻击。强力的臭屁攻击让桥支持不住倒下了……找到其他的福神吧！

寿老人：从风崎向上，看到寿老人正在接受瀑布的冲洗，在进行冥想。由于不方便大声呼叫，所以先爬到上部用气球来到对面，然后抚摸红色罐子，顺着出现的竹竿爬到上部。接着抚摸鼻子让水从另一个鼻孔流下。回到岸上便可和寿老人交谈了，然后只要将瀑布还原就会得到七福玉。

※这里变身为人鱼游到右下，会发现天狗

搬运二人组。由于先前货物的丢失，他们重新制作了一个布袋天狗……

弁财天：从冈崎向左下过桥，来到一片竹园内。这里有几根闪闪发光的竹子，触摸后会将其切开，全部搞定后弁财天出现。惠比寿丸直呼对方为大婶，所以弁财天生气了。这个时候佐助发挥了作用："漂亮的姐姐，请把七福玉给我们吧。"……就这样，成功地得到了七福玉。



布袋尊：一直往左下前进，来到一个要你书写毛笔字的小屋内。按照"ほ、て、い"的顺序用触控笔书写这三个字后布袋尊便会出现，得到七福玉。书写过程中失败的话可点击勾上面的按钮重来。

大黑天：炸开山上的巨石往上前进，来到石药师，面对会喷火的石狮子要使用佐助的炸弹。炸掉狮面后大黑天现身，原来他一直被困在这里。道明来意后得到七福玉。

毗沙门天：回到藤川村出口附近的宫，来到右下。利用五右卫门将石头搬开，点击露出的地藏像就会使毗沙门天出现。为了铲除恶党，他义不容辞地交出了七福玉。

福禄寿：从地藏处继续向右前进，依旧是要搬运石块，之后就见到了福禄寿。这里要跟他玩游戏。类似于打地鼠，利用触控笔点击地下冒出的福禄寿便可。不过由于他跟惠比寿神的关系不太好，似乎不太愿意帮忙。不过在一番颜文字（用文字表示表情）的交流后，终于得到七福玉了。

收集齐全后回到惠比寿神处，依旧要敲四下门。得到七福玉的惠比寿神让主角们去断桥处。可惜到了那里桥依旧是断的……莫非惠比寿神在骗人？正在大家猜想之际一艘金色的船飞了过来，众人终于能够进入赤坂城了。

一进门便会看到巨大的年糕，由于走在上面会被粘住，所以最好用气球跳过去。接着出现的机关是铁板烧，要用触控笔将上方的白色面团拉下来成为落脚点。然后是蛋糕阵，利用气球可完全无视刀的追击。利用气球配合触摸拉动的绳索可轻易到达上方，最后终于见到了天狗船长。

几句交谈后战斗开始了，靠得太近的话很容易被他发射的导弹击中。这里需要将BOSS扔出的钢珠打回去，而将他打晕后还可利用绳索跳到船上进行乱打。角色上建议使用五右卫门，他的烟斗判定较强。BOSS清醒后会远离，然后发射炮弹或钢珠，发射钢珠的话也可打回去攻击BOSS，一般两个循环后BOSS就挂了。

事情没那么容易结束，紧接着的是巨型机器人作战，而天狗船长也道出了他收集三神器的目的——让大天狗复活，征服日本！现在只剩下京的勾玉了。战斗中对方扔出的物品可用左拳打回去，而他放出的导弹可用鼻小判来打掉。当他发动涡潮攻击时可靠近他用拳头攻击。分身时要用鼻小判来判断真伪。终于胜利了，目标直指最后一个神器的所在地——京。

> 旁白：为了收集惠比寿的宝物七福玉，众人去了各种地方寻找剩下的七福神。利用宝宫，终于追到了天狗船长。将巨型机器人击败后对方的去向也就明显了。一切的故事将在剩下的地方"京"得到完结。

## 第七章 大天狗贝利提督之卷

在刚开始的两个场景中大家会感觉到敌人明显增多了，前进途中要利用惠比寿丸的钻地来躲过雪球，不久就来到了冰雪之村坂下，据说这里有个三姐妹十分有名。然后往下出村，在雪地里见到了老三……照着她的脸型来到坂下，进入房间内用触控笔将墙上的脸型移成老三的样子就可以使门打开了。要注意移动相关部位



到正确的地方时会有被吸引的感觉，不是那种稍微动一下触控笔就移开的地方。

从新开启的门来到富豪大福的府邸，这里还要移动一下脸型，开启大门后便可来到外部。在石部要多查看上屏地图，很多可攀爬的高台位置不明显。然后往下来到草部，在这里的右下角湖内看到了一双脚，点击后三姐妹中的老二跳上了岸。根据次女的表情再次拼图，打开了通往三条大桥的门，过桥后就抵达京了。先前往奉行所，大家会见到那个在第一章将你关住的长官金卫门，向他报告天狗船长要征服世界的故事。而在城市最后会看到天狗船长的工场，在门口我们见到了天狗运送二人组，原来他们运输的东西竟然是天狗船长所委托的，似乎布袋头的装扮已经成功蒙混过关……

进入内部，天狗船长正将最后的头部安装上去，而在主角们的提醒下他发现了头部的异状。不过似乎他并不感到非常难过，因为三神器已经到手了，他的计划将正式展开。进入内部房间，唤醒了三姐妹中的大姐，从她口中得知她们祖传的勾玉已经被拿走了。事不宜迟，从水口家利用大姐的表情打开右上的大门。




进入了大津城内，第一个场景竟然都是鱼料理，这里只要注意触摸扇子展开当落脚点便可。第二个场景需要先触摸那些刺球让它缩成一团，然后再利用天狗鼻子弹到上方。第三个场景是神社，这里先用触控笔晃动巨大的签盒，踩上露出的签来前进。注意签的停留时间很短，出现大凶时上方会有东西砸下来，而大吉时则有加血道具。最后一个场景需要带着气球，让签将你弹上去，大吉时可以越过两个签盒。



终于见到了天狗船长，要阻止他得到最后一个神器，战斗！方法和之前一样，将铅球打回去便可。将他绑回金卫门处吧，洗清所有的污名。到了那里，天狗船长称自己只是个做买卖的外国商人……但是愚弄不了长官。之后五右卫门将最后的神器勾玉给了长官，拜托金卫门还给三姐妹。终于抓到了真犯人，洗清所有的污名，这样便可回江户了，音乐响起……但是！就在金卫门露出刺青宣告一切都结束的时候。天狗船长竟然认出了金卫门并向他求救！原来他才是幕后的主使！



看到天狗船长说出了一切，金卫门脸色一变，发出了诡异的笑声："呵呵，最后的神器到手了。天狗船长，你已经没有利用价值了。现在，这个国家就是我的了！"这时众人才想起天狗工场的巨大机器人还没有下落……金卫门紧接着消失，而天狗船长则说出了他的目标首先是控制江户城。

旁白：通过隧道后众人见到了美丽的雪景，在樱花飘散时本以为一切都结束了。但是事件的幕后人竟然是金卫门，得到所有神器的他发出了会心的笑容。并在愤怒的五右卫门眼前逃走了，赶紧去追吧。

## 最终章 决战！大江户城之卷

回到最初的村庄（用轿夫），一进门殿下便告诉五右卫门江户城被占领了。进入城内，一开始的走廊会遇到众多敌人，应该不算什么。第二个场景是大家很熟悉的天狗鼻子。第三个场景需要用触控笔拉弓射箭，然后拨动箭来将角色弹上去。第四个场景也是大家熟悉的弹绳索。第五个场景中初始上方的宝箱是一个满血满威



力的猫，最后要先在秋千上炸掉灰色石块，然后才前进。

最后见到了金卫门，他自以为拥有了三神器就天下无敌了。一开始他会放樱花，躲避为先。然后召唤出众多小兵扔炸弹攻击，而他自己则左右移动。此时要攻击炸弹弹到他身上。受到攻击的金卫门会让地板松动，主角停留同一地点太久便会落到地下，要攻击敌人将地板撞开后用绳索才可弹回上方。胜利后他召唤出了终极兵器天狗机器人（搬运事件都发生后这个BOSS的HP会减半）。这是最后的战斗了，努力将其打倒吧。

旁白：不负众望，因为勇敢的五右卫门一行的活跃，金卫门的恶行平安地解决了。当邪恶再度出现时五右卫门一行还会再次出现的。好了，没有时间了。故事就此结束，多谢大家的游玩。

# 分支事件详解

## 耳背的老伯

在京上方地图的街上会看到一个拄拐杖的老伯，和他对话会发现他有点耳背，会不断问你说的是什么。最后他会以为你在要压岁钱而给你200元，赚了。

## 技能的取得

スーパー小判：はぐれ町最上方的ゴエモンの家中向ケン助花250两购买。

战国インパクトの术：神奈川，占卜屋右边的道场。切换成五右卫门后花费300两可得到。

天女の术：江尻，占卜屋旁边的小屋。切换成惠比寿丸后花500两学到。

大ダコの术：见附，めし屋の右边出口破烂的民家。切换成佐助后花500两学到。

乱れサイコロの术：金谷，入口付近右下的民家。切换成八重后花500两学到。



## 找儿子

在はぐれ町酱油屋下方的桥上有一个老爷爷，对话后他会拜托主角帮他找他的5个儿子。



他们散布在世界各地，全部找到后获得500两。

はぐれ町：同一个画面中右边的男子。（末っ子）

由比：在街上游荡的绿衣忍者。（次男）

江尻：在有章鱼烧铺场景中的不断走动的绿衣服男子，要和他对话四次才会发现，前三次对话内容都一样。（四男）

藤川：在道具屋门前徘徊的侍。（三男）

京：在奉行所门前徘徊的町男就是老大，不过最初和他对话只会说“正月……”。然后要和同一场景左边走动的老爷爷对话，他说假牙掉了。在回去和老大对话可得到假牙，交还过后再和长男对话就可知道他是老大了。（长男）

## 江户连者

在最初村庄下方的日本桥处，和亭子内的门卫对话他会让你去寻找这个世界中的正义爱

好者。这个在全国分别有4个人，分别在以下地点可以找到。全部找到后可得到谢礼300两。

神奈川：上方地图的小孩是正义的英雄。

由比：顺着饭店和道具屋中间的梯子爬上去，上面的蓝色忍者是忍者站队的。

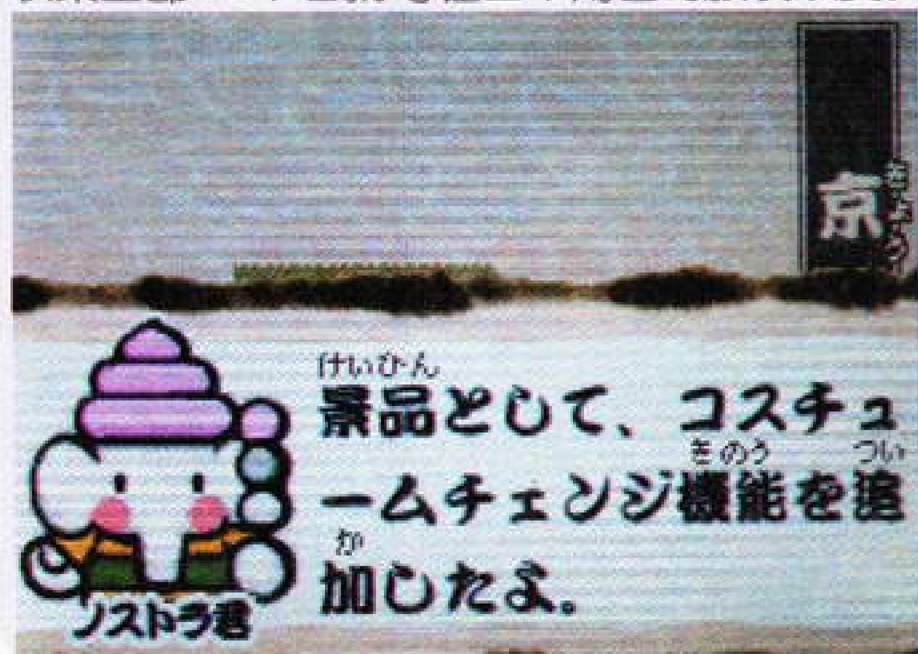
见附：港口右下的男子是海上站队的……

阪下：移动到京往回走即可到达。“拼脸红房间”门口的粉红衣服的女子在对话三次后也会加入正义一行。



## 全小象攻略

在本游戏的场景中隐藏着30只白色小象，通过点击触摸屏就可发现，通常都是一些标志物内。通过村庄内的占卜屋可得到他们所在地的提示，而现在我们就将所有小象的地点标注出来。得到15个后可进行迷你游戏的通信，而收集全部30个后就可让四个角色的服装改变。




## 全小象隐藏地点

| | |
|---|---|
| 01 | ほろほろ寺入口旁，盖红布的地藏 |
| 02 | はぐれ町，江户城下方民家内的金色财神 |
| 03 | はぐれ町，酱油屋入口附近的柜子 |
| 04 | はぐれ町，德太郎家右边的笔 |
| 05 | 品川地图中的地藏 |
| 06 | 神奈川天狗教支部里，左边的门内的骸骨 |
| 07 | 神奈川上方地图最左边民居的锅 |
| 08 | 大礒 地图靠近右上出口的地藏，左边那尊 |
| 09 | 藤沢地图内坏掉的桥正下方的三尊地藏的中间那个 |
| 10 | 小田原，巨大岩石左边的地藏 |
| 11 | 三岛地图一进去的田地上方的水潭 |
| 12 | 由比，村长家旁的往下道路，右边民家的锅 |
| 13 | 由比，入口旁的往下道路，右边民家门旁的锅 |
| 14 | 江尻，火男家门口上面的章鱼面具 |
| 15 | 江尻，道具屋左边民家内，墙上写着“祭”的衣服 |
| 16 | 丸子（江尻往下）地图右上方茶店门口长椅子旁的缸内 |
| 17 | 金谷最上面民家的“ゆめ”纸张 |
| 18 | 见附停船场最右边船内的将棋“王将” |
| 19 | 见附入口旁的木材屋最里面祭坛上 |
| 20 | 舞阪（遇见亡灵武士的地方）左上角戴头盔的骸骨头 |
| 21 | 从新居的地道来到白须贺后，冒牌惠比寿丸的告示木牌 |
| 22 | 在二川村最下面民家内，中央用小石头围着的地方 |
| 23 | 搭黄金船过桥后大门上大天狗假面 |
| 24 | 藤川，红门豪宅内，大冈越前守左边的植物盆栽 |
| 25 | 在藤川第一次使用惠比寿丸放屁的那个桥，上方的地藏 |
| 26 | 宫地图右上，入口鸟居旁的地藏 |
| 27 | 关（从阪下向右上可到达），最上面的雪人 |
| 28 | 阪下，丑女拼图左边的房间内灯笼 |
| 29 | 石部最右边那个写有“止”字的雪人 |
| 30 | 京里面，天狗船长的基地右上的仪器 |

## FAQ 谜题问答

| 地点 | 对象 | 问题 | 答案 |
|---|---|---|---|
| はぐれ町 | 下方牛旁的男子 | 德川纲吉制定了可怜什么的法规？ | 动物 |
| 神奈川 | 饭店门口的大叔 | 江户时代偷10两以上的是不是死罪？ | ○ |
| 由比 | 下方街道的绿色忍者 | 江户时代混浴是不是主流？ | ○ |
| 江尻 | 民居门前带小孩的妇女 | 江户幕府在1639年禁止哪国来航？ | ポルトガル（葡萄牙） |
| 见附 | 船着场的大叔 | 江户时代，右手和右脚同时向前时走的是那个方向？ | なんば（特指这个动作） |
| 藤川 | 道路上懂得町男 | 江户时代的1两相当于现在的？ | 10万 |
| 京 | 桥上的男子 | 元禄文化时十分活跃的人是？ | 松尾芭蕉 |

文 江西恐龙 编 雷伊



21世纪末，人类已经可以将大脑连接电脑，以程序的方式进入虚拟电脑世界。有一个叫作“A.I.D.A”的虚拟世界被创造出来用于训练士兵与入侵的外星人对抗，一次意外的事故中该虚拟世界被感染了严重的病毒。政府虽然将其关闭，但是实际上“A.I.D.A”却仍旧运行着，并受到了无数黑客的追捧。主角为了某种私人利益独闯龙潭，试图破解各个禁区。在这个世界里有三类敌人：BUG、保护程序、虚拟外星人。当他一次又一次的破解了层层阻挠、并即将揭开谜底时，却突然发生了严重的系统事故……

PSP 机密武装

◆Konami◆FPS◆2005年6月23日◆日版

◆1～4人◆160KB◆4800日元

◆对应PSP无线LAN◆推荐玩家年龄：全年龄

Coded Arms

PSP上首款FPS游戏《机密武装》终于在骄阳当头的6月底上市了，一直以来这个游戏都受到大家的极度期待。Konami的拿手好戏之一便是制作射击类游戏，不知道把这些经验搬到FPS上会有怎么的效果呢？看了本文，大家就知道《机密武装》究竟是怎样一个游戏啦。

## 操作篇

欣赏完一段游戏动画之后进入“New Game”，这时有两个选项。一个是“Single Player”（单机游戏）、另一个是“MultiPlayer”（网络对战）。创建新角色之后，便可以正式进入游戏了。

在游戏中按“Start”键调出菜单，“Plugins”＝武器调整；“Map”＝查看＝3D地图；“Options”＝修改游戏的各项设定；“Save”＝保存当前记录；“JackOut”＝回到区域选择主菜单。

“Plugins”、“Map”、“Save”以及“JackOut”的详细功能将在下文中提到，下面我先着重介绍一下“Options”选项。

在“Options”选项里，分别有以下几个选项：

“Control Type”＝操作设置

“Free Look”＝准星设置

“Sound”＝声音设置（调整背景音乐以及游戏音效的大小）

“Accept Challenge”＝接受挑战（设置是否保持接受无线挑战状态）

“Language”＝语言设置（英、日双语的字幕切换）

在操作设置中，玩家可以自由选择A、B、C、D四种操作方式。游戏对应自定义按键设置，比如A模式里开枪键为R键，你可以随意将开枪设置到□键上或者方向键上，大家可以依照自己玩FPS的习惯而设计出一个符合自己手感的操作方式。不过个人感觉这个设置有些多余，因为默认的几个操作方式相对来说已经很完美了。

A、D两种操作模式最接近传统FPS操作方式：左摇杆控制走路、右摇杆控制准星，R射击……大量家用机FPS游戏诸如《光环》、《荣誉勋章》等等游戏的默认设置都是这个模式，由于PSP按键的先天不足，所以在这里控制准星



的键位改为了△○×□四个功能键，将准星的移动设置到四个键上，也已经是不得已的举动了，历史上有N64和DC这两台主机在玩FPS游戏时用的是这个操作方式。玩家如果想行云流水般的操作自己的角色进行战斗，一定要多多练习这个针对PSP而设计的怪异操作方式。A和D的区别在于前者是左摇杆控制走路，后者是方向键控制走路。

B、C两种模式有些特殊，在B模式里，左摇杆的上下为前后移动，左右则为准星左右移动。如果想准星上下移动，又得操纵△和×键，而□键和○键则是左右侧移……是不是觉得这种左右交叉的方式很怪异？如果觉得不适应的话，你可以再试试C模式，即左摇杆控制准星，右摇杆控制走路。这种操作方式的代表作有PS2上的《武装雄狮》。




可能大家一开始玩会有些不适应，不过相信会很快上手。笔者在这里向大家推荐用默认的A或D模式，尽量不要做其他键位的修改。Konami既然把该模式设置为默认的第一个选择，自然有它的道理所在。

在准星设置中，我们惊奇地发现Konami为PSP用户细心地设置了一个小礼物，那就是“Lock On”（自动锁定功能）。文字旁边的小动画非常简单地说明了几种设定的不同作用：

Loose1＝准星移动到敌人身上时，会变为红色；

Loose2＝准星移动到敌人以及可以摧毁的物体上时，会变为红色。

Tight1＝准星在接近敌人时，会自动锁定，并变为红色。

Tight2＝准星在接近敌人以及可以摧毁的物体时，会自动锁定，并变为红色。

毫无疑问，对于新手来说，Tight2是最佳选择！“Lock On”下面是“Invert Y-Axis”，即通常我们常说的“上下颠倒”。有些朋友习惯了按“↑键”时视点往下移动，这样的朋友就得更改一下默认设置啦。（注：在A模式下，按“↑键”为调用武器的望远功能）再接下来则是准星“灵敏度、速度”的微调。这一项大家可以根据自己实际操作情况来进行修改。






## 流程篇

游戏一共分四大区域，每一层迷宫都随机生成，而且就算玩家死亡后重打同一层迷宫，都将是不同的结构。最初玩家只能够进入区域00，这里布置的三层迷宫都是训练关卡，敌人战斗力低，迷宫简单，弹药、医疗补充都很充足。大家可以依靠惟一的一把手枪轻松过关。

从区域00到区域03，玩家将依次和所有杂兵见个面。前面已经说过，游戏中的小兵分BUG、保护程序、虚拟外星人三种。BUG顾名思义也就是各种虫类敌人，比如苍蝇（Fly）、巨型甲壳虫（Intercepor）、自爆蜘蛛（Little Bomber）等等。有些虫兵在无限关卡中将换个颜色出场。保护程序就是游戏中那些各式各样形状的机械卫兵，如地雷蛛蛛（Wof）以及轰炸机（Stingray）等。虚拟外星



人是一种人形敌兵，是当初“A.I.D.A”为了训练人类作战而设置的强悍敌人，外型大同小异，但是以武器区分战斗力高低，最棘手的是手持各类火箭筒以及手持六管重机枪的敌兵。(部分敌兵介绍详见《掌机王SP》17辑）在众武器里面，霰弹枪一直是最好的武器之一，几乎可以应付所有杂兵。

在每一层迷宫，玩家都将发现一个蓝色传送门（Level Gate)，那是通过下一层迷宫的必经道路。在最初的训练迷宫以及区域01的初期迷宫，玩家可以轻松找到传送门，之后的大部分迷宫里传送门都没有开启，玩家必须消灭守门人才能开启传送门。所谓的守门人，正是那些身上散发着有色光芒的虚拟外星人，杀死当前迷宫内所有的守门人，即可开启传送门。





在最后一层迷宫出现的是一个金黄色传送门（Terminal Gate)，相对应的，玩家需要消灭该层迷宫内所有守门人才可开启传送门。金黄色传送门一旦开启，那表示你已经完成本关卡内的所有迷宫，进入金黄色门之后玩家便可以回到区域选择主菜单。

区域选择主菜单相当于玩家的家，是游戏中最常见到、也是最重要的界面之一。因为这里即是游戏的起点，也是中途休息站。玩家在完成任何一个关卡之后，都要回到这里重新选择其他的关卡。

完成区域00后，区域选择主菜单里多了区域01，这个区域中有“城市”、“基地”、“遗迹”三个小关卡，每一个关卡都有7层。玩家可以自由选择先行进入哪个小关卡，并且先行进入哪个关卡对游戏进程没有影响。只有将三个关卡全部打穿，才可以开启下一个区域。和之前的区域00一样，玩家可以在区域01的每一层里发现一个蓝色传送门，通过蓝色传送门便可以去下一层。而到了第7层之后便可以通过金黄色传送门回到区域选择主菜单了。

玩家在游戏中可以随时保存记录，如果在游戏中不慎死亡，玩家可以选择从该层迷宫从头玩起，或者回到游戏主菜单读取记录。

读取记录时，游戏画面中会出现“Resume”和“Terminal”两个选项。选择“Resume”即是我们传统意义上的读取记录。不管在记录时当时玩家身上体力有多少，武器等级以及弹药数量有多少，只要保存了记录，读取之后玩家会以上次记录状态还原到迷宫中。(注：在BOSS迷宫打败BOSS之前记录时，是无法保存当前状态的。这样的记录在读取之后，玩家会以刚刚打完上一层迷宫的状态出现在BOSS迷宫中。)

而选择“Terminal”的话，则不管玩家已经打了多少层迷宫，统统是以刚刚进入第1层迷宫的装备状态，还原到区域选择主菜单中。换句话说如果选择“Terminal”的话就意味着放弃该关卡内的所有成绩。

这里举个例子给大家说明一下：比如玩家刚进入第1层迷宫的时候霰弹枪只有2级、打到第7层的的时候霰弹枪已经升为3级了。此时玩家按START键保存记录。如果他下次进入游戏后读取记录，选择“Resume”的话玩家会回到第7层中，身上的霰弹枪为3级。选择“Terminal”的话玩家会回到区域选择主菜单画面，身上的霰弹枪只有2级。



在新的区域里，玩家除了接触到蓝色传送门、金黄色传送门之外，还将接触到一种橘红色传送门（Escape Gate)，通过这种门，玩家可以在不打完全部迷宫层的情况下回到主菜单。这样的门有什么作用呢？依照正常流程，玩家一旦进入了某个关卡，只有当玩家打通最后一层时，才可以通过金黄色传送门回到区域选择主菜单，如果中途玩家利用读取记录选择“Terminal”的话，玩家的装备是带不回区域选择主菜单的。而橘红色传送门的作用便是玩家可以不打到最后一层迷宫，携带当前所有装备回到主菜单，回去了之后便可以选择其他的关卡玩或者和朋友对战了。

值得注意的是：一旦玩家选择黄色传送门回去之后，如果下次进入本关卡，是要从第1层迷宫重新开始的。也就是说“装备”和“层数”，

玩家必须放弃一种。

一般状态下，玩家可以不用理会橘红色传送门，正常的做法都是打穿关卡内所有迷宫后通过金黄色传送门回去，但是如果打到某一层迷宫身上弹药已经严重不足体力也不支时，这种状况下出现橘红色传送门是再好不过的事了。留得青山在、不怕没柴烧，回到区域选择主菜单去一些打过的迷宫收集弹药，等装备等级到达一定水准时再来挑战，会是个明智的选择。

当三个关卡共计21层迷宫全部完成后，区域选择主菜单将出现区域02。区域02仍旧由“城市”、“基地”、“遗迹”三个小关卡组成，通过建模、贴图以及配乐的变更，迷宫给人一种和以前不一样的感觉，当打到每个关卡的第8层的时候，又将更换建模和贴图出现新的场景。

区域02里每一小关都有13层，而且难度比区域01大了很多，这个区域里，将首次出现BOSS战。“城市”、“基地”、“遗迹”的13层分别守侯着一个强劲的BOSS。（似乎也谈不上“首次”。因为打完三个BOSS后就打穿了游戏，汗……）

在打穿区域02的最后一个BOSS后，游戏画面出现制作人员名单，大家别急，耐心看完字幕后回到区域选择主菜单，果然，菜单中出现了新的“区域03”。主角在完成区域02的任务后，正准备离开却遭遇到严重的系统崩溃事件，他被卷入了一个淆乱的虚拟电子世界中，在




里面所有的设置都错位了，房间的地域性不再有相互联系，敌人更加强劲……

实际上区域03正是之前所有关卡的大合集，在这个大关卡里不再有“城市”、“基地”、“遗迹”的选择，而只有“无限”这一个关卡。怎么样？听名字就觉得很恐怖了吧。在“无限”中，迷宫的复杂程度比之前有所提升，而且敌人的实力是和层数成正比的。每10层迷宫便会有一个BOSS留守。第10层是螳螂、第20层是机器人、第30层是巨人、第40层是螳螂……以此无限循环。玩家在“无限”的关卡中可以获得大量的武器装备，最后一把武器在打死60层BOSS巨人之后获得，是一把可以同时发射三发炮弹的“Trident.arm”三管火箭筒。当游戏打到60多层以后，意义就不是那么明显了，想挑战自我的玩家大可以无限接续下去，看看自己究竟能打到多少层。不过大家要注意的是，如果想要让自己在“无限”关卡里得到的装备能够带回区域选择主菜单的话，是必须利用橘红色传送门回去的。只要玩家还没有回到区域选择主菜单，那么如果要和朋友对战，读取记录后将读取的是“无限”关卡第1层之前的数据，这样不管打到多少层，辛辛苦苦收集来的武器装备都是不存在的。也许有朋友会问：如果我回去了，装备的确带回去了，但是“无限”关卡的层数全部消失了。如果想继续挑战“无限”关卡，那就意味着要重新从第1层开始打，岂不累死？针对这种想法我的建议是：碰到橘红色传送门之后保存记录。然后回去区域选择主菜单另存一个记录，如果要和朋友对战，那就用那个已经将装备带回区域选择主菜单的记录。而要继续挑战“无限”关卡层数的话，则用原始的记录。虽然是两个记录，但都是自己的成绩。装备和层数都保留了，这点子如何？（每张记忆棒里都可以同时保存5个记录）

## 装备篇

在向大家介绍BOSS战的打法之前，有必要详细说明一下《机密武装》的武器装备系统。游戏的装备系统不是很复杂，角色在游戏中没有经验值的概念，只能依靠各种升级道具来提升自己的等级。在菜单中玩家一共可以携带两大类装备：武器、防具。当前可以携带的武器为5件，多余的武器全部储存在后备武器库中。通过菜单调整玩家可以把后备武器拿出来使用。而防具不会直接出现在战斗画面中，需要在装备菜单中调用，在武器装备画面中连续按5次“↓键”，会翻页到防具装备画面。无论武器或者装备，大约要打到无限关卡的第60层才能全部收齐。各件武器或装备都是按照游戏流程或随机或固定出现。接下来我向大家详细介绍一下游戏中出现的9种道具。

**体力回复道具**：接到之后可以回复体力，



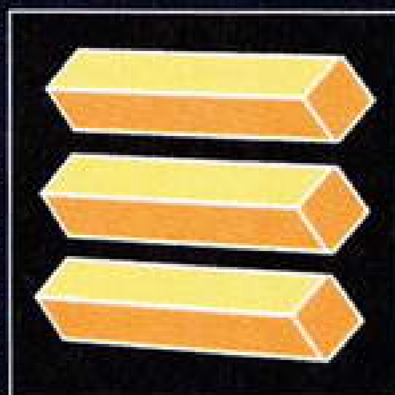
回复量是随机的，有20HP、50HP、100HP、250HP四种。在游戏初期，玩家一般接触得比较多的是20HP和50HP。250HP在普通迷宫里出现几率不高。在游戏后期的“无限”关卡里，BOSS战的前一个房间一定会出现250HP，BOSS战后下一层迷宫的第一个房间也可能出现250HP，但不是绝对。



**体力上限提升道具**：接到之后可以提升10点HP上限，并且体力当即全满。玩家刚开始游戏时HP为100，游戏中一共有15个这样的道具，HP的最高上限即250。体力上限提升道具一般在杀死守门人后出现的几率比较高，因此大家不必担心遗漏。



**消毒道具**：外型和体力回复道具一样，只不过颜色是紫色。在游戏中出现的几率相当高，但是由于中毒的机会不高，再加上中毒状态不会带到下一层迷宫，所以这个道具几乎没有作用。



**弹药补充道具**：接到之后可以随机增加一种武器的弹药。在游戏中，这种道具的分布有一定规律。因为游戏初期只有低级武器，因此多为接到手枪子弹、冲锋枪子弹。而到了游戏后期则比较多火箭弹等高级武器的弹药。整体来说，游戏中最实用的霰弹、火箭筒等子弹都不是特别充裕，普通武器的弹药得到的几率比较高。







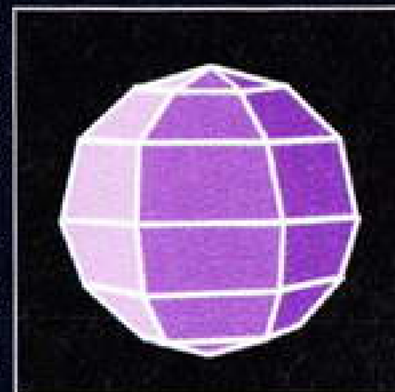


**手雷补充道具**：接到之后可以随机增加一种手雷的数量，在游戏初期，如果玩家并没有接到过这种手雷，那么它将以全新武器被玩家接到。在打死某些敌人后可以出现，但往往最容易找到该道具的地方，是一些房间中央的摆设物，只要打碎类似于下图中所示的摆设物，就一定会出现手雷补充道具。

**升级道具**：游戏中最常见、也最为重要的道具之一，因为玩家在游戏中根本没有经验值、等级的设定，要提升自己的战斗力只有依靠升级武器来达到这个目的。升级道具的作用有点类似PS游戏《寄生前夜》里的Tool，只要收集到一定量，便可以轻松将武器提升一个档次。包括炸弹在内，每一件武器都有6级。不同的武器在升级时，需要升级道具的数量不一样。比如霰弹枪的升级要求为：1级，需要1个；2级，需要2个；3级，需要8个；4级，需要22个；5级，需要30个；6级，需要40个。越高级的武器，要求的数量就越高。六管重机枪的6级要求就高达99个。特别提醒大家的是，玩家当前状态使用的是哪一种武器，那么接到升级道具后是直接生效在该武器上面的。因此在游戏初期，玩家便要有计划地升级自己的武器，当清扫完战场发现升级道具时，不要贸然走过去就接，而应该切换到想要升级的武器，再走前去接。《机密武装》的武器升级系统虽然和《寄生前夜》的武器升级系统有相似之处，但是区别也是明显的。在《机密武装》中任何一件武器都有升级上限，达成条件相对简单。手枪之类的低级武器虽然可以很快升到6级，但由于攻击力上限不高，就算升到了6级也没有很大作用，不像《寄生前夜》那样可以依靠多种升级手段来将手枪打造成最强武器。因此我建议大家不要过多的把升级道具浪费在手枪等低级武器上。而应该集中优化几件常用武器，比如攻击力不俗的“Shotgun.arm”霰弹枪、“Vulcan.arm”六管重机枪、“Judgment.arm”审判火箭筒等武器都比较适合用来升级。



**功效道具**：这种道具对玩家帮助很大，会经常性地出现在迷宫第一个房间或者群敌聚集的房间里。玩家接到后会随机获得六种功效的一种。他们分别



是"防御力上升"、"攻击力上升"、"隐形"、"弹药无限"、"无敌"以及"地图显示"(清晰标明该迷宫中所有道具和敌人的方位,道具为绿色几何体,敌人为蓝色几何体。没有到过的区域也会显示)。这六种功效道具的时限都只有30秒钟,利用好这30秒可以在鏖战中获得优势。




**防具**:在游戏中玩家可以装备头盔、盔甲、长靴三种防具,游戏中总数为18种。获得的方式是杀死特定的守门人或者BOSS。从游戏初期到游戏后期,玩家所能得到的防具,其防御力提升并不高,而且单个防具并无升级概念。因此防具在这个游戏中作用不是很大,注意属性的区分即可。



**武器**:游戏中共计23种枪械、10种手雷。手枪为初期已装备武器,因此玩家在游戏中一共可以收集到32个武器、道具。(由于部分手雷是以"手雷补充道具"的形式出现的,因此在游戏中"武器"这个图标的出现次数并不会达到32次。)获得的方式是杀死特定的守门人或者BOSS。在游戏后期的无限关卡中玩家可以补全大量武器,不过初期获得的霰弹枪以及狙击步枪等武器仍旧是最顺手的武器之一。注意武器和升级道具的结合使用,理智地升级将有助于你更流畅的闯关。



除了以上9种道具,游戏中还有一些和道具相关的事物,那就是"突发事件"。突发事件有两种,一种是强制性要求3分钟内打穿本迷宫。这种强制事件会伴随着玩家刚刚接到体力补充道具或者功效道具而发生。从目前规律来看,功效道具引发事件的几率要比体力补充道具大。而且这类道具都布局在迷宫最初的起点房间。另外一种突发事件是强制性要求玩家将室内敌人全灭,规律不难辨别,如果玩家刚刚进入某个大房间,看到不远处摆有几个功效道具,那你就得小心了。说不定在你走到功效道具之前,事件就强制引发了。那些功效道具其实就是对玩家的一个补偿。既然来一场恶战,来点保护措施当然是要的了。



这两种事件有可能同时存在于一个迷宫中,也可能分别出现,强制3分钟过关的可谓超不划算,手忙脚乱掉血不说,N多的宝贝都来不及捡。因此我建议大家在不慎引发这种事件后,干脆用手雷或者火箭筒自杀。重新开始本关卡后事件引发道具还是在迷宫最初的房间,不要去接便可以轻松躲过一劫。强制灭敌的事件大家不必刻意逃避,虽然可以通过走另外一条路线的方法来回避这个事件,但是预知路线未必正确。其实这是一件好事,只要努力把敌人全灭,便可以获得大量的升级道具。

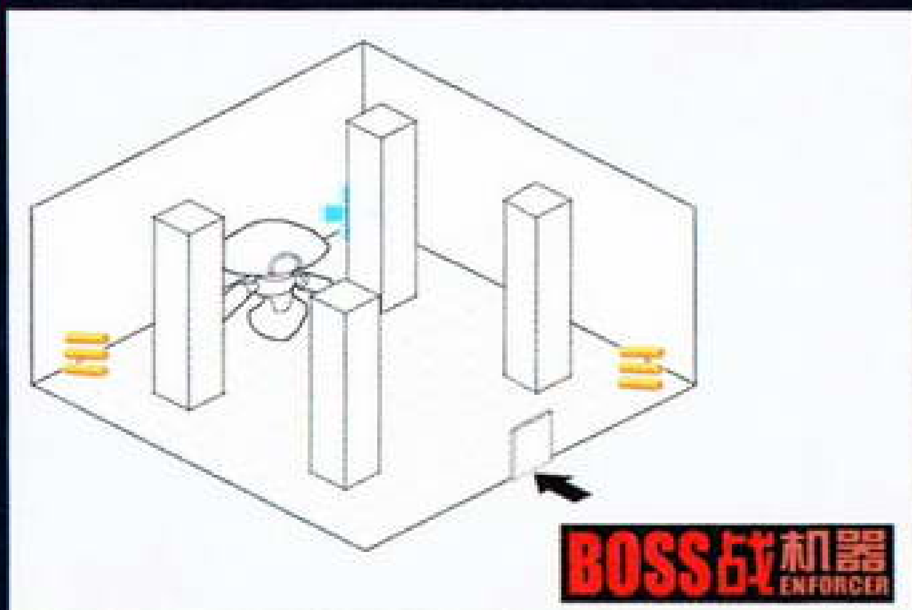
## BOSS篇

游戏流程以及道具装备介绍完后,接下来我们就来谈谈BOSS战的打法。首先我们来介绍一号"种子选手"——Enforcer!大家欢迎!(热烈的掌声响起,并伴随着猛烈枪火呼啸飞来……)

名为"Enforcer"的一架悬浮巨型机器人驻守于"区域002·城市·第13层迷宫",大家记得在11或者12层的时候注意体力保留,尽量以高HP状态迎战BOSS。进入13层后,在BOSS场地里分别布置了四根四方大柱子,玩家一定要多多利用这四根柱子和BOSS打迂回战。

战斗一开始,机器人会发射跟踪导弹,并且它还会疯狂地旋转并用重机枪向四周扫射。盲目上前拼血的话,只会落得个头破血流的下场。

这个机器人有什么弱点呢？如何才能最有效的对其进行攻击呢？




大家在战斗中稍加留意，便会发现机器人的弱点便是下体，尤其是后背那个红色的仓盖最容易受到重创。这里我向大家强烈推荐“电子干扰弹+重型武器”的方式对其进行打击。在游戏初期玩家会获得一种叫作“Chaff_GRE.cbx”的电子干扰弹，这种炸弹对机械类敌人有奇效。战斗一开始玩家便赶紧扔出一个电子干扰弹，爆炸后机器人会不知所措并胡乱射击。此时可以用霰弹或者导弹猛烈攻击机器人下体的红色仓盖。因为机器人一直处于移动状态，大家要心算好导弹射出轨道与机器人运行轨道的交叉点，射击稍微有所偏差的话机器人掉血不多。揣摩好机器人移动的规律对准红色仓盖猛烈攻击，那血槽哗啦啦地掉，真叫一个爽字！

在战斗中大家可能会觉得重型武器换弹速度很慢，战斗力虽高，但是节奏缓慢之下也打得很不爽，在此向大家介绍一个快速换弹小诀窍：当武器弹药发射完毕需要更换子弹时，大家试试连续按“↓、←、→”这三个键，会发现武器已经瞬间更换好弹药了。同理，如果是火箭筒这样的单发弹药武器，可以连续按“←、→”这两个键，便可以达到快速换弹的作用。这可能是Konami为了照顾PSP操作不便而设置的“良性BUG”。

这一关的要点就是速战速决，只要时刻警惕飞弹以及机枪扫射，在战斗刚开始一两分钟内以满血状态解决它还是不难的。如果玩家的进攻节奏稍有松懈，机器人会施展它的第二套进攻方式，那就是“激光屏障”。机器人此时会推着一张巨大的激光屏障朝玩家飞来。并且在行进的过程中，机器人会不断释放跟踪导弹。依照正常的思路，大家也许会往后退以逃过激光屏障的攻击，其实这个时候危险系数不小，激光屏障好躲，但是导弹就不好躲了。我的建议是大家等待激光射在柱子的时候，从柱子旁边穿过，如果实在是来不及，干脆冒险直接穿越激光屏障，损失几十点HP换来的却是数秒钟绝对安全时间。当穿越过去后，机器人仍旧保持着缓缓行进的动作，这个时候它屁股上的红色仓盖便完全暴露在玩家面前，此刻用榴弹枪等重型武器都可以给予重创。

在“无限”关卡中，机器人BOSS的进攻激烈程度会有所提升，比如激光屏障就由“一字型”变成了“X字型”。而且场地中会随机出现“Wof”地雷蛛蛛或者“Stingray”轰炸机，小兵的干扰对玩家影响很大，笔者建议大家不要把精力花在消灭小兵上，因为小兵被消灭后过了几秒钟又会重新出现新的一批，顾此失彼那就不划算了。保持移动状态便可以化解部分小兵的攻击，穿越激光屏障速战速决仍旧是王道策略！

在解决掉机器人之后，玩家将可以得到一把“Judgment.arm”审判火箭筒，这把火箭筒将在今后的游戏流程里发挥巨大的作用，建议大家将其列为首要升级对象。

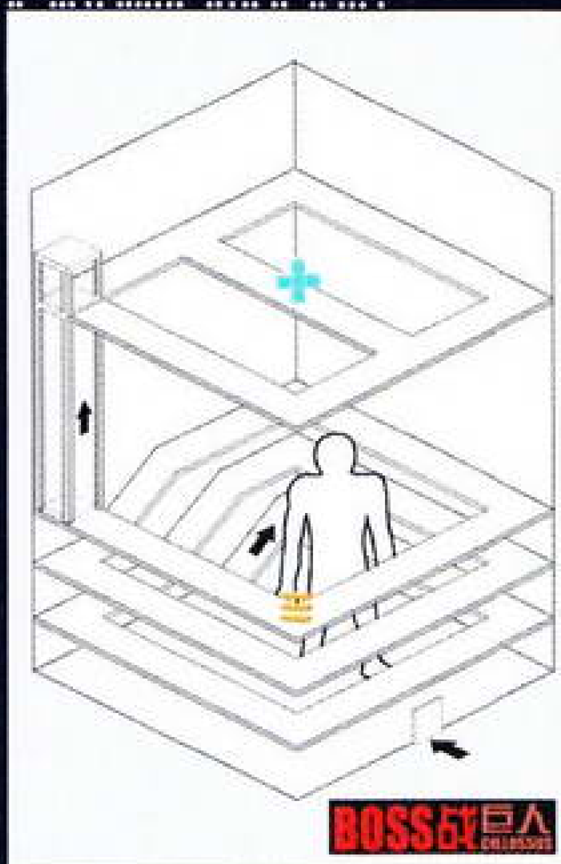
下面我们欢迎第二位BOSS，一直兢兢业业坚守着自己工作岗位的“Collossus”先生！大家欢迎！（嘘声不断……）

名为“Collossus”的生化巨人位于“区域



002·基地·第13层迷宫”。战斗场地是一个很宽敞的房间，在房间的四周布满了楼道，玩家可以顺着楼道一直走到4楼，并且通过电梯到达顶楼。沿途留心那些“Little Bomber”自爆黄色蜘蛛。在4楼有弹药补充道具，而电梯的顶楼有一个补充50HP的回复道具。巨人一直站在场地中央向玩家发动射击性攻击。它的弱点又是哪里？是到地面打？四楼打？还是到顶楼打？

当巨人发起数次进攻后，脑门上会张开一个黑洞，那便是它的弱点了。要想准确而又有




效地攻击到这个弱点，最好的去处自然是四楼或者顶楼了。在战斗的一开始，巨人便会用右手向刚刚进入房间的玩家发起蓝色激光攻击，这时候侧移躲开攻击，并更换为最轻便的手枪，以最快的速度朝顶楼行进。途中巨人会交叉用左右手发射激光，玩家由于大部分时间视点都是朝前的，很难观测到巨人，只能靠偶然的侧视或者听声音来辨别激光发射与否，听到风声后立刻用前跳或者后跳躲过攻击。猛烈的激光攻击过后，巨人会张开肚子上的洞口，朝玩家发射火球，如果玩家行动稍有怠慢，巨人还会用手刀向玩家劈出激光，这些攻击大家都靠反应急速躲过。

一旦到达四楼，玩家就要迅速的检查一下自己的状况，看看掉了多少血以及剩余装备有哪些，并以最快的速度对巨人的攻击做出回应。如果体力不支的话可以去顶楼中央走廊将50HP的体力回复道具拿到手。不管是四楼还是顶楼，都好对付巨人，因为这个时候玩家可以轻易攻击到他的黑洞。对付BOSS最拿手的武器其实还是那几件：霰弹、电光火箭筒或者属性不一的榴弹枪。只要看到BOSS脑袋上开了洞，二话不说立刻朝黑洞填埋弹药。在中弹之后巨人会有短暂的受伤僵硬时间，此刻连续按“←、→”键补上一发火箭弹。当黑洞关闭之后，玩家可以依靠左右移动来躲避激光攻击，在移动中可以抽空发射火箭弹，只要击中肩膀或者头部，巨人会因为受伤而停止攻击，只要黑洞一张开便继续攻击。如此往复，只要坚持下去很快便可攻破此ＢＯＳＳ。解决掉巨人后得到一把“Inferno.arm”地狱火箭筒。

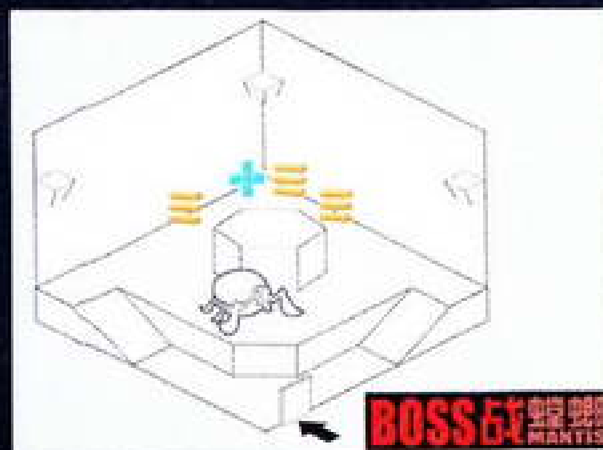
也许在第一次遭遇巨人时，玩家可以满血状态到达顶楼，但在“无限”关卡中，巨人各种攻击方式的速度都大大的提升，再加上场地里多了一些红色自爆蜘蛛，玩家很难保持满血状态到达顶楼。在“无限”关卡的第30层时，玩家有可能以损失数十HP的代价上到顶楼。而到了“无限”关卡的60层，很有可能玩家要以损失100多HP的代价到达顶楼。在无限关卡中对付巨人没有很高妙的技巧，只能一步一枪慢慢来，不断重玩以战胜巨人。

第三位ＢＯＳＳ，也是最为顽固的一位BOSS，有请“螳螂”出场！咦？这哪是螳螂，这分明是一只巨型“小强”啊。（读者继续嘘声一片……）




这只名叫“Mantis”的螳螂驻守在“区域002·遗迹·第13层迷宫”。战斗场地是一个相对宽敞的大厅，入口连接大厅的是两条斜坡过道。前面两位BOSS，只要抓住了机会攻击要害部分，血可是大段大段的掉，这样的好日子在螳螂面前没法过了。螳螂的弱点非常不明显：所有甲壳没有覆盖到的部位都是要害，小腹以及屁股都算。但说是要害，和前面的BOSS比起来只能算一般，因为就算玩家用重型武器攻击到这些部位，螳螂掉血也掉得比较慢。如果攻击到甲壳部分的话甚至一滴血都不掉。因此对付螳螂不能心急，这一战是锻炼耐心与意志的关卡，玩家对螳螂只能稳重的一枪一枪的打，直到最后把它折磨死。

要想完美干掉螳螂，就有必要了解它的一些“生活习性”。它最傻的一个举动，就是喜欢在玩家开枪之后跳起躲避攻击，跳到哪呢？也许是原处，也许是近处，也许是原地，总之100%会跳跃。一般情况下，只要玩家站在和螳螂相距不远不近的距离开枪，它就一定会原地跳跃。此刻用快速换弹法补射一发火箭弹，等它刚好落到地面时发射出去，只要时间算准了，火箭弹会在螳螂落地之后命中。此时的它要么做受伤动作，要么继续原地跳跃（难道螳螂的思维速度总是比人类慢半拍？）。如果是前者，就立刻补发一枚火箭弹，如果是后者，就等它跳跃完毕落地后





攻击你，大家切记要远离螳螂，保持距离是保护自己的最佳方式。只要和螳螂拉开了距离之后，试着朝螳螂发射一枚火箭弹，如果它原地跳跃，恭喜！它又落入你的圈套了！

当螳螂血槽里的血只剩下大约1/8的时候，螳螂会做出一个咆哮的动作，那意味着它准备拼死一搏了。不过除了喷火攻击它也不懂别的，喷火攻击过后螳螂跳跃到天花板上，此时用一发火箭弹即可将它轰下来，掉在地上后继续发射火箭弹……利用螳螂的这个漏洞进行攻击，血虽然掉得很慢但也值了，玩家可以相对安全地消除螳螂大部分血。

很少人可以用这个方法一直坚持到螳螂死亡，往往在发射火箭弹的时候没有抓准，规律就会打破。此时如果螳螂突然跃过来用前爪砍你，这时候要及时向左边或者右边移动，行动要快，不然就会被砍。移动完之后要立刻面朝着螳螂边退边打，一旦螳螂再次发起劈砍攻击，玩家就得再次侧移。如果螳螂不攻击你，突然以一种奇怪的跳跃方式跳到中央站台上或者可以俯视到玩家的地方，那说明它即将使用喷火攻击了。一般侧移躲过喷火攻击之后，可以马上用火箭弹进行还击。不管螳螂采用什么方式螳螂目眩眼晕，这时候又可以补它一发火箭弹。

只要大家琢磨透螳螂的行动规律，这一关还是很容易对付的。笔者就曾经以满血状态过关。螳螂也许耗时最长的BOSS，但也绝对是最容易对付的ＢＯＳＳ。解决掉后得到一把“CopperHead.arm”铜头毒气枪。在后期的“无限”关卡里，该关卡场地中会随机增加一些敌人，有可能是屋子四角上站着狙击兵（2个或者4个），也有可能是满屋子爬满了红色自爆蜘蛛。最糟糕的情况就是狙击兵＋蜘蛛了，最好的情况就是狙击兵X2。不仅如此，“无限”关卡中的螳螂行动更为迅速，喷射火球的数量大为增加，不过玩家只要掌握了它“遇到攻击就原地跳跃”的坏习惯，相信过关不是难事。

## 点评篇

笔者将游戏拿到手后，在这个游戏上投入了20多个小时，其中花在无限关卡的时间就达到了14小时。游戏给人的第一印象就是画面的精美。游戏中的角色、场景设定带有浓郁的科幻味，让人立刻联想到Konami在PS2上的作品：《潜龙碟影2》以及《ZOE2》。其中“城市”这个关卡正是假想的未来香港，墙壁上写满的中文字给中国玩家一种似曾相识的亲切感。不过不知是Konami有意还是无意，一些中文广告牌让人看了爆笑不已。比如某个房间内硕大的一个招牌上写着“我们幸福”；或者这家店头上来一段“施工重地 注意安全”，其他广告牌更是夸张：“奇异果牙科”、“大熊猫书房”、“新居羽乎酒楼”、“布鲁士舞小酒”……子弹射到墙壁上会有电子数据的闪烁效果、敌人以及物体爆炸后是以电子数据的形式消失的、玩家新进




入一个房间时，该房间是以电子数据的形式瞬间形成的，这一切都给游戏蒙上了一层厚厚的“黑客帝国”的影子，游戏中所有装备的后缀名都是“.arm”、“.cbx”类似的字符，显得黑客味十足，相信科幻迷会对这样的设定很感兴趣。游戏的枪械音效以及背景配乐也都不错，和游戏的画面风格相当符合，不过出现敌人后才出现BGM的方式尽管对战斗有所帮助，但着实显

得有些单调。

《机密武装》提供给玩家单机游戏以及网络对战两种模式。网络对战模式中玩家可以选择多种游戏方式，比如“积分对战”、“夺旗战”等等。网络对战最高参与人数为4人。由于游戏场景是随机生成的，因此不存在摸清地形一说，在网络对战模式里玩家将体会到最真实的实力拼斗。同时游戏中丰富的枪械设定给网络对战带来了持久的快感。单机游戏中获得的武器可以在网络对战中使用，这无疑激发了大家收集武器的兴趣。在单机游戏里武器以及防具共计51种，要想全部收集齐的话，最低限度都得打到“无限”关卡的第60层。当拿着稀有的武器和朋友对战时，那种秒杀的快感一定可以带来极大的成就感。




BOSS战是《机密武装》单机模式的亮点之一，其设计既像《恶魔城》、又像《魂斗罗》。展现了日式游戏BOSS战一惯的魅力。当玩家经历过一次次的重打磨练之后，留给自己最都的恐怕全是苦尽甘来的美好回忆，这一类设计恰恰是欧美FPS游戏所缺乏的。

游戏中所有场景都是随机生成的，这个设计在在很多游戏中都有过，但在FPS上实现这个技术还是头一回。Konami利用这项技术给我们展示了一种多样的游戏方式：随机生成的迷宫既简化了游戏开发工序，又同样给玩家带来了一种新鲜的感觉。游戏中的迷宫基本上都是通过一个个正方体来拼凑而成的，《俄罗斯方块》大家玩过吧，如果《俄罗斯方块》中任意一个小正方格子都是一个房间，那么电脑是否可以有序地拼凑出一个相对合理的空




间呢？答案就是《机密武装》。只不过这次Konami玩得更为精彩，拼凑出来的空间同时具备X、Y、Z三个方向轴。通过简单的逻辑运算来营造出一个合理的小型迷宫。从目前游戏的素质看来，迷宫的自动生成还是非常成功的。游戏中大致有“单线型迷宫”、“Y字型迷宫”、“十字型迷宫”、“回型迷宫”四类迷宫。由于不存在让人迷路的高难度迷宫，因此玩家在走迷宫时不至于觉得难度过高。

“迷宫随机生成”既是游戏的优点，也是游戏的缺点。在技术力投入不够的情况下，“迷宫随机生成”很容易给人一种枯燥的感觉。这也正是单机模式没有网络对战模式吸引人的原因。如果迷宫可以复杂化，并且加入非几何体的空间设计，譬如草坪、山坡、溶洞、小桥……这样还原出来的场景将可以给玩家带来持久游戏的动力，也必将给游戏业界带来一种新兴的游戏设计理念。试着想一下某个FPS游戏，其画面素质是《银河战士》或者《荣誉勋章》级别的，当玩家每一次进入游戏时都将随机生成一处新的华丽场景，大家会做何感觉？

《机密武装2》，可以做到吗？



文 太阳黑子工作室 Kenyo 编 LIKY




# 《约束之地 利维艾拉》完全攻略

《约束之地》是Sting制作的一款WS上的RPG名作，描述了一个架空世界中神与魔的战争，剧情扣人心弦，画面绚丽炫目，而且游戏收集要素众多，非常耐玩。去年12月Atlus推出了GBA复刻的日版，人物设定全部重新绘制，还请来声优倾情演绎。不过本刊当时没有制作攻略，相信大家都有些遗憾吧，现今恰逢美版发售，遂借此机会制作攻略，让大家能够在暑假悠闲地品味这款佳作。美版制作非常认真，不仅修正了日版的一些BUG，连语音都重新配以英文，玩这种带有西方宗教文化色彩的游戏还是看英文比较有味道，当初玩过日版的玩家不妨重温一下。

**GBA 约束之地 利维艾拉**
◆Atlus/Sting◆RPG◆2005年6月28日◆美版
◆1～2人◆自带记忆功能◆128M◆29.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
Riviera：The Promised Land







## 基本系统篇




### 基本要素

**移动模式**：游戏的移动方式与其他RPG有很大的区别，并不能控制角色，而是根据画面的信息按下十字键相应方向，角色就会自行移动完成相应剧情，游戏的重点和精髓在于战斗部分。

**探索模式**：探索（QUEST）就相当于调查，仍然是根据画面上的信息按下十字键相应方向。出现红色字体时需要消耗TP（TP在战斗后根据评价增加）。某些地方一开始无法通行，需要调查才能出现新的通道。移动模式和探索模式之间可以通过A键来切换。

**练习模式**：移动画面时按SELCET键选择Practice进入，主要用途在于修练特技并提升角色能力值，Chapter.2之后才能使用。

**AT事件**：是突发事件的一种别称，在调查或者行进时发生，失败的话会损失HP或者影响



剧情，分为COMMAND-AT、DASH-AT、JUST-AT、PASSWORD-AT、RHYTHM-AT等几种类。COMMAND-AT是按照提示输入对应的按键；DASH-AT是连打按键达到要求的次数；JUST-AT是让滑动箭头对准槽内指定区域时按下A键即可；PASSWORD-AT是剧情专用，以输入类似密码的方式按下对应的按键，没有提示。RHYTHM-ATAT是类似音乐游戏配合下方的进度条在适当时机输入按键。

**道具**：道具收集是本游戏的一大乐趣，分为事件道具和战场道具2种，战场道具又包括武器和辅助道具2类，后边的数字代表使用次数，在练习模式使用的话就不会减少。选择道具时按R键可以查看说明。身上的道具只能带15个，而战斗只允许选择4个出战，因此道具的取舍对战斗有很大的影响。

## 战斗画面解析

Over Drive：画面左上是己方的必杀技能量槽（OD槽），在己方发动攻击，或者受到敌方攻击时均会慢慢积累。分为3段LV，每蓄满一级就可使出相应级别的OS技（Over Skill），而最高级别是EXL的OS技，只有一些特殊武器具备（例如神剑“Einher jar”），无论能量槽达到何种LV都能直接使出，不过使用之后能量槽会崩碎，一场战斗只能使用1次。另外，OS技的发动是在选择武器时，出现一个向左的箭头，按十字键左，之后再按A键确定即可。




Break Out：画面右下是与OD槽相同性质的敌方怒槽（Rage槽），在己方发动攻击命中敌人时就会慢慢积累，一旦蓄满就会立即使出BO技。不同之处在于未蓄满时能量会随时间推移慢慢减少，蓄满则不再减。

**战斗选择道具时的信息**：ATTACK/MAGIC→攻击力/魔攻力；HITS→一次攻击的连击次数；ADD→道具特性的缩写，有多种表示类型，具体可按R键查看。




### 战斗信息（按START键）

WAIT：角色的行动顺序。由于采用ATB半即时战斗模式，每场战斗开始，敌我双方每人都会根据能力值赋予一个WT值，当WT值减少为0后即可作出行动，行动完毕后WT值恢复，然后再次减少，如此循环。恢复的WT值公式为：特技发动WT＝特技本身标准WT×（100－AGL）。查看WT数值可制定对应的作战策略。

STATUS：角色的能力值。STR代表攻击力，MGC代表魔法力，AGL代表速度，VIT代表回避。而RESIST是属性抵抗力，“+”强“－”弱。分为物理（PHY）、圣（HLY）、火（FIR）、冰（ICE）、雷（ELE）、暗（DRK）等几种类。

GRID：查看角色的阵形。

**关于阵形设置**：阵形包括攻击型与魔法型两种，每场战斗开始设置好阵形后则要选择出阵的同伴，最多可派出3人参加战斗，由于主角必须要出阵，因此只能选择其余的2人，一般把较弱的角色放在后排是常识。战斗中途可按SELECT键选择“Postion”调整角色的位置，但必须OD槽蓄满LV1以上。Chapter.2开始才能设置。另外，如果敌人使用带有异常状态的特技，前排的角色较为容易中招（比如冻结等）。

**关于异常状态**

角色进入异常状态后，支援效果无效。

烧灼（HEAT）：属性抵抗力失效。

冻结（FREEZE）：WAIT停止，受到攻击时一定几率解除。

目眩（DAZZLE）：攻击命中率下降。

睡眠（SLEEP）：WAIT停止，受到攻击时一定几率解除。

石化（STONE）：WAIT停止，一定回合后解除。

毒（POISON）：每次行动前扣除6%的HP。

净化（PURIFY）：STR与MGC能力减半。

## 角色能力成长和 OS 技的修炼

本游戏没有等级的概念，角色能力值伴随着习得新OS技而提升。在选择武器时可看到武器EXP，也可以称为武器的熟练度，练满后显示为 FULL，并习得新的 OS 技和提升能力值。由于每次战斗结束后HP全回复，因此对付路上一些杂鱼怪物时并不怎么需要用到回复道具。练习模式虽然不会减少道具的使用次数，但是遇上史莱姆这种敌人则是例外，在修练武器OS技时要特别注意。另外，即使同一件武器，由不同的角色去使用，就能使出不同的特技，或者习得不同的OS技，因此各角色的全OS技并不是能轻易完成的哦。

习得新的OS技时，HP提升值＝（Chapter 数＋OS技等级）×5，而VIT固定+1，其他能力值的提升则视特技而定。所以，即使是同一个OS技，越迟习得，HP提升值就越高。

## 战斗评价

战斗胜利后给出的评价，由战斗消耗时间以及终结OS技的级别两个要素决定，即使有同伴被打倒也没有关系，最高为S级。想取得S评价可得要花点心思哦。一般地，使用LV3或者EXL级别的OS技终结战斗才能取得S评价。与路上的杂鱼怪物战斗时，B级以上评价就能入手道具，S级可得到耐久较高的相同道具或者隐藏道具，某些特定道具只有获得S级才能入手。注意一点，是得到最后杀掉的那个怪物持有的道具，如果该怪物不掉落道具，那么即使S级也一无所得。当多个怪物同时死亡时，死亡判定为前排先于后排，左边先于右边。所以，将哪个怪物留到最后杀，一开始就要看清楚，并且其他攻击都为最后的OS一击而做铺垫。因此，根据敌人的弱点与位置合理选择出阵的同伴与道具是取得战斗评价高分的基本要求。另外，与BOSS战斗时必须获得S级评价才能得到道具作为奖励。




## 过关评价

每一章结束后所给出的评价，由消耗回合数、入手道具价值以及女孩亲密度评价3大要素决定，最高为S级。要达成全S评价，要考虑的东西可不少。除了练习战，移动或者调查均会消耗回合数，所以应尽量避免多余的行动，必要时牺牲一些宝箱和战斗。入手道具价值比较特殊，是身上所有道具的评价总值，最好能入手BOSS战时S评价的道具，增加的分数很可观。而女孩亲密度评价，除了平时选择增加信赖之外还要让她们都终结过战斗，只要标记为音符以上就够了。实际上，过关评价仅影响下一章开始时的初始TP值，作用其实并不大。




## 信赖度与亲密度

好感度包括信赖度和亲密度2种，是主角与其他4位女性角色关系的一种衡量评价，信赖度的变化范围是0到255，亲密度的变化范围是－5到10，在游戏中没法直接看到数值，但可以通过图案标记来判断大致状态。信赖度主要影响爆机结局，而亲密度影响角色的战斗力。亲密度高的角色在战斗时会相应提升一定程度的STR和MGC值。另外，每章过关后，亲密度达到6的人信赖度+2，同时所有角色亲密度会初期化（0点），不过在下一章开始时，会根据上一章各角色的亲密度顺位，按比例赋予对应的数值（第1位是3，第2位是2，第3名是1，最低的那人是0）。

调查或者发生剧情时选择不同的选项都会影响到信赖度和亲密度，影响效果以信赖度为主，亲密度为辅，一般信赖度的影响范围在±5点左右，而亲密度则相应固定浮动±1点，这两项数值的上升和下降是同时朝一方向的。也就是说，当信赖度上升，亲密度也会上升。而战斗中的影响效果以亲密度为主，角色战死亲密度－1，发出终结战斗的攻击则亲密度+2（普通攻击或OS技均可）。下文的攻略中将提及影响信赖度和亲密度的选项，以方便大家向自己

喜欢的结局发展。但只写“信赖±X”的样式，亲密度就不写了，无特殊说明一般是±1。

**信赖度的标记说明**

汗标记：信赖度1位且亲密度0点以下。

☆标记：信赖度1位且亲密度6点以下。

心标记：信赖度1位且亲密度6点以上。

…标记：信赖度2位以下且亲密度0点以下。

空栏：信赖度2位以下且亲密度6点以下。

音符标记：信赖度2位以下且亲密度6点以上。

**信赖度影响结局的关系**

结局画面有6种——4位女性角色莉娜(Lina)、菲儿(Fia)、塞蕾妮(Serene)、谢拉(Cierra)各一种，使魔罗斯(Rose)，罗斯人形化。

决战前被抓走的是信赖度1位的女性角色，信赖度达到40以上时，爆机就是该角色的结局。

当信赖度1位的角色信赖度没有达到40且不是谢拉时，爆机就是使魔罗斯的结局。

当信赖度1位的角色信赖度没有达到40且是谢拉时，爆机就是罗斯人形化的结局。

**Extra Contents 出现条件**

开启这些模式都需要收集到必要的道具，参见攻略内的取得法。

剧情CG图鉴：必要道具Album，Chapter.1-9入手，CG图片共40张。

道具图鉴：必要道具Item Manual，Chapter.3精灵之森入手，图鉴共222种。

音乐模式：必要道具Music Sheet，Chapter.4-6入手。

高分排行榜：必要道具Book of Kirie，Chapter.4-9入手。

表情图案集：必要道具不可思议水镜，Chapter.6-6入手。

语音集：GBA版新增加的模式，必要道具Spiral Shell，Chapter.4精灵之森入手。

Bonus Chapter：必要道具冥府之钥匙，Chapter.5-9入手；另一条件是爆机1遍。



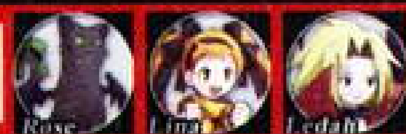








## 攻略篇




### 序章

神与天使栖息的圣域称为“神界”。

魔族聚集的黑暗领域称为“魔界”。

一千年前，魔族展开了对神界的侵略，引发了“神魔战争”。

整个世界由此被混沌的漩涡所吞噬。

魔族压倒性的战力优势使神界陷入了崩溃的边缘……

于是众神抛开禁忌，牺牲自己的生命和智慧创造出一群背后有黑色羽翼的“告死天使”。

持有神秘力量“圣兵器”的告死天使为神界带来了光明的希望。

他们以壮绝至极的战斗表现活跃在战场上。

最终以神界胜出结束了战乱。

魔族被封印到黑暗的角落中。

但是众神也面临毁灭的命运。

众神将全部力量和智慧遗留在空中庭园“利维艾拉”。

作为神再次降临的约束之地。

被托付给忠实的精灵一族看管。

千年的时光悄然流逝……

然而如今，在利维艾拉呈现了魔族复活的先兆，

悠然已久的和平即将被打破。

众神的代理者“神之七贤者”预感到了危险，

决定以神界的存亡为赌注，

趁魔族尚未完全觉醒的关键时刻，

以“神罚”为名，发动在利维艾拉长眠千年的众神之力，

将利维艾拉的一切完全毁灭！

神魔战争的千年之后，

两名告死天使带着使命飞临利维艾拉的土地上……

## Chapter.1 告死天使降临

### 攻略要点：

◆1-1 天使沉眠的枢殿

刚开始的几场战斗纯粹是教学型，主要给大家熟悉系统和操作，艾因(Ein)先攻击一次，再让列达（Ledah）使用OS技就可轻松达成S评价。第2场战斗由于敌人一开始就发动BO技，需要对艾因使用potion回复HP。剧情过后调查最内部的“Ledge”出现通路。

◆1-2 往岩窟之道

宝箱里是potion，往右边场景调查Pile of Rubble入手“Rock”，跳上岩石往左前行，在发光处调查2次全员能力值提升。

◆1-3 审判之岩窟外壁

此处遇上敌人时艾因会被强制使用OS技攻击。战胜后往右走，持有Rock时调查崖壁Path触发第一次AT事件（以后调查时需要提防随时出现的AT事件），一只大蜘蛛从天而降，选择投石，成功完成JUST-AT可得到“Spider Wed”，否则便会进入战斗。

◆1-4 审判之岩窟内部

顺序调查两处场景的Sunlight则可入手“Orihalcon”。

◆1-5 天秤岩

调查插在地上的剑出现拔剑的DASH-AT事件，成功就可入手屠龙剑，列达STR+1，失败3次入手剑柄（汗）。再调查“Ledge”出现通路，跳下之后一条巨龙现身，使用刚才的屠龙剑战斗就会十分轻松。然后成功完成跳崖的JUST-AT即可进入隐藏区域1-9（每个Chapter的第9区域都是隐藏关），失败的话前往1-6。




◆1-9 舒伯尔宫殿遗迹

调查宝箱入手“Album”，调查2次雕像statue得到黄金装饰品。右边场景调查2次女神像，艾因AGL+1。调查2次地上的破碎雕像入手生锈的剑。

◆1-6 连环石群

调查第2场景的锁入手Power Wrist，前往最右边的场景战胜一条飞龙，调查声音来源，成功完成COMMAND-AT事件，入手天使之铃。返回第2场景穿过锁链，尽头处的宝箱内是Fire Orb。

◆1-7 神殿尽头

此处的宝箱是个陷阱。调查右边场景地上的裂缝，完成DASH-AT事件，入手天使剑Rosier（爆机一遍后此处可入手段罪剑）。右边尽头处的场景遇上一个受伤的小妖精NoNo，选择带上她可使HP全回复，艾因MGC+1。

◆1-8 通往利维艾拉的门

一段剧情后，调查2处回廊Corridor入手万能药“Elixir”。尽头的魔法阵处与最初的BOSS圣兽决战，火属性，且BO技比较强，最好使用Fire Orb提升耐火抵抗性，且注意观察当BO槽快蓄满时及时回复艾因的HP。获得S评价可得到鬼火矛“Ignis Spear”。

### 剧情概要：

艾因和列达带着使命飞临利维艾拉的土地上，发现这里已经变成了魔族的复活之地，果然被神之七贤者说中了，就连与利维艾拉交界之地的天使沉眠枢殿也已遭到魔族的侵入。

途中艾因对毁灭利维艾拉保全神界的任务提出了质疑，因为这样会连居住在此处的无辜精灵一族也同时毁灭，而且他们毫不知情。列

达却说为了保全神界，这点牺牲是微不足道的，还是遵从使命的安排吧。就在艾因与列达为神罚合理性和两全齐美之法争论不休时，神之七贤者之一的海克特（Hector）的幻像出现了，他督促两人加紧赶路，时间已经不多，而对艾因的疑惑却不作理会，只是告知两人只要听从任务指示去执行就够了，其他的不用考虑。

使魔罗斯（Rose）抱怨路难走，如果能飞就轻松多了，便问起艾因为何不像列达那样有双翼可飞行，才得知要成为告死天使并得到神界的圣兵器力量，必须付出一些东西作为交换。而艾因便付出了他宝贵的双翼交换到了神剑。可是列达他失去了什么呢，当艾因看到列达冷酷的眼神和表情，便不敢追问了。

在到达通往利维艾拉的大门前，突然听到一个声音要求神界的人迅速离开，不许再前进。两人在顾虑之际，海克特又再次出现，命令两人尽快前进，阻止这场即将爆发的神魔战争。突然魔法阵处出现了精灵尤丝拉（Ursula），看起来很和善，艾因一时竟把她当成了迎接的向导。海克特解释说尤丝拉是守护着利维艾拉，从神魔战争就开始存在的精灵，挡路的人就是敌人，要两位告死天使不要手下留情。尤丝拉召唤出了全身被火焰包围散发着神秘力量的圣兽，不过在告死天使的攻击之下，一切抵抗都是徒劳的。




胜利后，海克特要列达使用神的段罪惩罚尤丝拉，但是列达一击之后才发现只是个幻像，混乱之中，艾因突然消失了……

昏迷的艾因似乎听到尤丝拉的低声祈祷，“持有与利维艾拉敌对之心的人啊，痛苦只是一瞬间的，你会在这里感到幸福，长眠于此吧。”此时，一群精灵好奇地聚集在艾因的周围，尤丝拉从艾因那纯粹的心中感受不到丝毫的邪恶，见状只好试着把利维艾拉的未来托付在这个少年身上……

## Chapter.2 追寻真相

### 攻略要点：

**精灵之森事件流程**

◆菲儿的家

调查桌子入手面包（以后可反复取），与菲儿对话选第1项其信赖+3。上2F与选莉娜对话选第2项其信赖+3。

◆皮克西亚的家

从下方出去问小男孩要到珊瑚杖“Coral Staff”。

◆锻冶屋

与里面的小矮人铁匠对话3次后，把生锈的剑交给他打造成铁剑。

◆妖精之泉

与门口的小精灵Nono对话入手绷带（需在第1章救助她）。

◆水晶洞窟

和全部的人对话过之后，去宁静之森遇见小精灵得知长老家的位置，再到长老的家完成剧情，水晶洞窟就会出现通往拉克利玛城的道路。另外，完成Chapter.8之后，水晶洞窟最内部的书架上可取到神代文书。

◆ 2-1 维尔海姆之丘

场景1调查朝露的草入手康复草，接下来选第1项莉娜信赖+1。调查岩缝里的草，选择第2项入手破损的匕首，莉娜信赖+1。右边的场景战胜妖花之后便可调整阵形，调查草地入手Rock。

◆ 2-2 阴森的桥

剧情时选择第3项莉娜和菲儿信赖各+2，调查雕像会引发战斗。场景2调查宝箱完成COMMAND-AT事件可随机入手1件武器。

◆ 2-3 明月映照的庭园

剧情时选第1项菲儿信赖+1，莉娜信赖-1。之后出现强制的COMMAND-AT事件逃避魔族巡逻兵，失败的话当然是开战了。右边场景2的战斗后练习模式开启，把武器EXP都练满就可以把多余的扔了。往下走调查树选第1项莉娜信赖+1，完成COMMAND-AT事件得到果实，接下来推荐选第3项，全员HPMAX+5。返回之前的场景2，依然是逃避魔族巡逻兵的AT事件。场景4的树隐藏着敌人，未开宝箱的




场合，调查树时依次选2、1（或2），完成AT事件菲儿和莉娜信赖+1，不推荐选第3项。然后再调查一次可入手犬齿鞭（Caning Fang）。

◆ 2-4 观览塔

调查最初的骸骨可选择净化或者战斗，推荐选菲儿净化，完成RHYTHM-AT后信赖+1。右边的黑龙怒槽满后使出吹飞的BO技，被吹至2-5，失散的是信赖度较低的角色。先安慰一下未失散的MM，信赖+1。被吹飞2次后，在2-3就可调查入手“Mosamo Branch”，且被吹飞的人信赖+3。2-4最右边场景持有Rock时调查可触发AT事件，选捕捉入手“蝙蝠君1号”，选投石会降低2位MM的信赖，入手事件道具“暗蝙蝠之翼”。

◆ 2-5 空中回廊

此处有很多宝箱，完成AT事件随机入手1件武器。右边场景的女妖剧情选第2项可避免莉娜信赖降低。尽头处的宝箱选第2项可进入隐藏区域2-9。

◆ 2-9 地下牢狱

中间的场景调查石壁上的文字，记住这个暗号，以后可得到道具。尽头处的场景调查3个棺材，然后从中选1个打开，其他2个会消失。左→白银天使剑（菲儿），中→Flamberg（莉娜）。右→迅雷之弓（莉娜），让适合使用的角色去取，信赖可+2。之后出现恶灵，使用刚取得的武器比较奏效，胜利后被传送回2-3。

◆ 2-6 魔城内部

之前在屋顶调查出裂瓦，跳落就不发生AT事件。调查壁上的蓝火，持有“Mosamo Branch”时点燃可得到火把。再调查右边场景的蓝火，艾因MGC+1，调查2次雕像入手魔枪“Gae Bolg”。

◆ 2-7 中庭

剧情时选2、3，莉娜信赖+2。调查上面的紫红草，水池出现取水选项，到右下场景水池取水浇灌干枯的月光草可入手月光泪，再调查1次可采到月光草。将火把放入水池中得到Mosamo Ash（1周目不推荐，以后有2个宝箱无法取到）。路上捡到黑猫耳环，最右边场景的草丛调查有25%几率入手三叶草。调查“头顶”触发剧情，这场战斗不必胜利，把天使的BO槽蓄满即可退出。

◆ 2-8 封魔之馆

持有火把的话，场景2可点燃烛台从宝箱中取得“Ogre Blade”，场景3完成4次AT事件，点燃烛台与魔法师战斗，调查宝箱入手魔女之书。场景5调查石板出现BOSS守护兵，坚持一定回合后发生剧情，再次战斗时以S评价取胜可得到斩魔剑“Excalibur”。

## 剧情概要：

艾因刚恢复知觉，就有两位MM莉娜和菲儿围上来嘘寒问暖，甚是体贴。但是艾因却仿佛失去了记忆，一切都记不清了。菲儿安慰艾因说把这里当成自己家，过一段时间应该能慢慢恢复。此处被称为精灵之森爱兰蒂亚，是利维艾拉的一个小村庄，当艾因在宁静之森欣赏美景时突然一个小精灵慌张地飞来说莉娜气势汹汹地跑到长老家去了。原来，罗沙里纳岛的亚克斯族因为遭到魔族的袭击失去了与爱兰蒂亚的联络，而长老为了成员的安全撤回了之前派遣的调查队，可这一举动使得莉娜感到非常不满。过一会，长老的孙女菲儿也闻讯赶来。争论正不可开交之时，艾因姗姗来迟，两位MM再次请求长老派出调查队以探明状况，但长老却以这是整个村庄的决定而非个人决定为由拒绝了。

两位热血的MM当然放心不下同胞的安全，决定启用水晶洞窟禁用的魔法阵直接瞬移到罗沙里纳岛去查明真相。而艾因跟随在后，加入了她们的队伍。

另一方面，海克特与列达正在商讨作战计划。海克特告诉列达，尤丝拉的实体在利维艾



拉的心脏尤古多拉领域，还特别交待如果尤丝拉胆敢妨碍神罚的进行，就首先除掉她，同时自己也将加快收集灵魂作为祭品的工作。

一路上艾因有2位美艳的MM做伴，战斗自然不觉疲累。在桥上大家不约而同感到拉克利玛城散发出一股邪恶的气息。来到魔城尽头月光映照的庭园中，一名受伤的女子正惨被一名黑翼天使"虐待"，已经奄奄一息。接来下便是一出百演不厌的英雄救美戏，黑翼天使对于艾因也拥有圣兵器感到非常震惊，战斗没多久，两件圣兵器产生共鸣，在这种干扰之下再战下去很有可能毁掉，黑翼天使不得已只好离去。女子得救了，她叫塞蕾妮，是亚克斯族精灵的一员，魔族的出现破坏了村庄的平静生活。而海克特为了狩魂计划又命令黑翼天使大肆虐杀亚克斯族的精灵，村庄在魔族与神族的连续攻击下，已经彻底被毁灭，塞蕾妮是最后一名幸存的精灵。众人都觉得这种行为太过分了，决定追踪凶手，塞蕾妮也加入了队伍。

到达城堡尽头的石板处，艾因竟能不自觉地读出石板上的神语文字，大家正在惊叹之际，早已潜伏在此处的守护兵现身了，众人都无法伤害到他。此时尤丝拉及时出现，释放了艾因圣兵器的力量，唤回了他以前的记忆，并且解除了守护兵的防护罩。

打倒守护兵之后，尤丝拉告诉大家，艾因的记忆是她封印的，目的是为了让艾因看到利维艾拉真实的一面，看清自己所要面对的任务和道路。还说魔王即将复活，现在开始不断出现的上级恶魔就是其增加魔力，恢复真身的必要祭品，刚才的守护兵就是其中一个，这就是恶魔不断增加的原因。尤丝拉担心利维艾拉会被魔界所奴役，而害怕神魔战争的神界却打算将整个利维艾拉和魔族一起消灭，所以必须在执行神罚前消灭魔王的实体。而能打倒魔王的只有手持圣兵器的人，所以希望艾因能够站在利维艾拉的立场上，保护无辜的精灵族。

## Chapter.3 巨树之旅

### 攻略要点：

**精灵之森事件流程**

◆水晶洞窟

在2-9看过石壁文字记住暗号的话，与Klaude对话完成PASSWORD-AT事件（→↓A↑B），入手道具图鉴"Item Manual"。第2次对话入手蘑菇大全，1周目时不推荐取。持有月光草的场合，与尽头的Soala对话接受委托，身上的杖系武器全消失，Chapter.4可回来取月光杖。把暗蝙蝠之翼交给妖精Nana，艾因MAXHP+20。返回魔法阵处可抓到蝙蝠君2号。

◆妖精之泉

持有月光泪的场合和大精灵对话入手冰枪Ice Javelin。

◆锻冶屋

持有Ogrenium可从小矮人铁匠处入手Ogre Blade，持有Chippied Dagger可入手Silver Dagger。

◆宁静之森

与塞蕾妮对话选第3项其信赖+3，调查地上入手Applecot，与Harpuia对话选第3项入手Harpie Talon。森林尽头处，持有Mosamo Ash时与Reiche对话入手Flag。

◆3-1 妖森维尔斯

剧情时选第3项莉娜信赖+1，其余2人信赖-1，选其他2项无变化。调查蘑菇时，未持有蘑菇大全的场合，选择带走蘑菇（在3处场景）。持有场合，分别可取得Dizzyshroom、Powershroom、Laughshroom。在一处大蘑菇的场景，剧情选第2项莉娜信赖+2。左下角的场景调查大花全员MGC+1。最上方的场景调查宝箱会陷入沼泽的AT事件，第1次无特别作用，第2次时让莉娜去取其信赖-2，让塞蕾妮去并且选第1项其信赖+2，入手Tarot。

◆3-2 巨树遗迹

中间场景调查树根，然后调查睡着的怪物，选第1项它的HP减半，第2项是悄悄溜过。右






边场景的碎石堆让菲儿去取，入手 Thunder Onyx，自己取的话入手 Rock。

◆ 3-3 巨树遗迹上层

调查树根全员 STR+1，右边场景的巨蛋，可选择带走Egg，选择打碎出现AT事件，艾因 STR+1。调查门 2 次会出现撞门事件，调查新增加的“羽毛”选项，上方出现通路。

◆ 3-4 怪鸟佩尔伽之巢

谢拉的剧情时选第1项其信赖+3，其他人-1，并入手 Ruby Staff。

◆ 3-1 妖森维尔斯

往右是无限迷宫，从指示牌上的提示可知。N 是皓雪，S 是艳阳，E 是繁花，W 是嫩叶，分别指代冬夏秋春。按照↑↓↑↓走可入手Aran Doll，谢拉信赖 +5，其他人 -1。按照→↓↑↓走可入手 Ice Crest。退回开始的地点，然后按照↓→↑←←↓↑↓↑就可走出迷宫。

◆ 3-2 巨树遗迹

此处剧情选第 1 项塞蕾妮信赖 +2。

◆ 3-3 巨树遗迹上层

以前取不了的宝箱现在可以让谢拉打开了，里面是火、冰、雷、光随机一种魔法球，然后选第 2 项其信赖 +1。救助这里的小矮人可获得 Hammer，且全员信赖 +1。在怪鸟的地方调查找到塞蕾妮的项链，交还时选2、1，其信赖+5，交给其他人则信赖 +1。右上的场景遇见鹰女，选 2、1，全员信赖 +1，谢拉 +1，入手 Happy Plume。从右下的房门进入调查地板，成功完成 RHYTHM-AT 事件可进入隐藏区域3-9，否则去 3-5。

◆ 3-9 王家之墓

调查金色的蛋入手黄金蛋。此处的宝箱内随机入手一武器。右边场景可抓到白蝴蝶，调查石像出现骷髅兵，胜利后掉出一本贤者之书。

◆ 3-5 巨树洞

调查裂壁，完成RHYTHM-AT事件出现新通道。调查Stich Floor，左边有蛋的场景让莉娜去取 Applecot，信赖 +2。战胜蜜蜂后完成 AT 事件入手蜂巢。

◆ 3-6 巨木鹰架

移动到右边的场景再返回场景1调查松鼠，选第 2 项莉娜信赖 +2，第 3 项菲儿+2，塞蕾纳和莉娜 -1，抓住松鼠艾因 VIT+1。场景 2 调查发光的枝叶，让任一 MM 去取其信赖 +2，且全员能力值暴升。

◆ 3-7 柯洛尼遗迹

调查长青藤Ivy，完成DASH-AT事件全员 STR+1。调查最后场景蛋的碎片可引发战斗。

◆ 3-8 巨树顶部

场景 2 杀掉一头飞龙掉出“极乐鸟之羽”，建议让莉娜和菲儿去取。顶部是BOSS天龙，耐冰弱雷，S 级评价可入手 Tempest Bows。

## 剧情概要：

在尤丝拉的指引下，众人往另一个上级恶魔的所在地——纳尔德巨树遗迹前进。在攀登巨树的途中由于冒犯了怪鸟的领域，大家被撞落了下来，幸好被半空的树丛接住才没有受伤。魔女谢拉听到响声赶来营救，但是看到艾因英俊潇洒玉树临风的样子，一不小心也掉了下来，正好坐在艾因的身上（太失礼了）……谢拉说她来这里是为了寻找魔法材料，不过同行的伙伴失散了，为了找回同伴，谢拉也加入了队伍。5 人好不容易到达树顶击溃了守护遗迹的天龙，正在寻找出路之时，谢拉意外地找回了同伴。艾因发现谢拉的同伴就是自己的使魔罗斯，自然是一场皆大欢喜，不过大家都以为罗斯只是一只普通的猫，只有与罗斯心灵相通的艾因才能听明白她的“猫语”。谢拉看到罗斯不忍离开艾因，而自己也无法割舍与罗斯的感情，便打算跟随艾因一起冒险，众人又多了一个强力伙伴。



# Chapter.4 渐逝的睿智与遗产

## 攻略要点：

**精灵之森事件流程**

◆锻冶屋

持有Thunder Chain的场合与铁匠对话2次可打造成Thunder Blade。

◆皮克西亚的家

先和Mylene对话，再调查屋外门口的树丛找回她的女儿，返回屋内对话可入手Earrings，和Kyle对话得到钓竿。与下方的院子里的Gill对话入手Pouch。持有Aran Doll交给Molan的话，谢拉信赖-2，其他人+1。

◆水晶洞窟

抓到白蝴蝶时，与Ritz对话放飞，Chapter.5时可从这里拿到悲枪。与谢拉对话选第1项，信赖+3。与尽头的Soala对话，之前接受过委托且身上持有黄金蛋时，入手月光杖。

◆宁静之森

与Reiche对话可用3个不同的蘑菇换石块，未持有蘑菇大全且收集够3个未知蘑菇的话，入手Spiral Shell。

◆莉娜和菲儿的家

之前让莉娜和菲儿去取极乐鸟之羽的话，与CoCo对话得知她们去洗澡的情报，然后直奔妖精之泉，就可看到……看到很多鼻血，但是2人的信赖-4。

◆长老的家

第3章过关分数达到30万以上，从Ladie处可入手圣者之枪。

◆4-1 湖底洞窟

中间场景调查地上，完成AT事件入手蚱蜢。

◆4-2 渐渐沉没的孤岛




中间场景调查岩石入手Rock。调查湖2次，持有钓竿的话便可钓鱼，完成AT事件入手鱼，没有蚱蜢的场合入手Upola Statue。场景3调查宝箱完成AT事件全员信赖+1。

◆4-3 卡尔涅亚地区

此处由于打开了水闸，停留超过50回合就死亡。场景1水面入手Lala Sutra。一直往右走，场景4调查宝箱入手生锈的钥匙。场景5选择救助的话全员信赖+1，且在4-6可入手白弓。




返回场景3调查大门，再调查机关，选择菲儿去踩得到Lightning Crest，选塞蕾妮去踩入手漆黑大镰且信赖-1。返回场景2往上走到场景6，用生锈的钥匙开门。到达场景7水位暴涨，调查水面的光球全员能力值暴升。右边的场景8调查暗处入手水晶钥匙，在往上的场景9开门。场景10有个能使用吹飞特技的翼龙，注意别让它吹跑了。胜利后完成AT事件（最好成功），得到说明书Golem Manual。

◆4-4 斗技场

场景2 调查绳子时，右边绳子入手Banango，左边绳子出现蜂巢。调查纸片入手Trap Memo 1。再选择调查1遍绳子即可带走。场景3是BOSS双子魔法师之一的Fool，以S级胜出可得Blue Stinger。往右直走到尽头场景5，调查铁链锁住的键，让菲儿去取入手斩铁剑，信赖+1。往上的场景6调查斗技场的狮子像，艾因全能力暴涨。持有Hammer且不在场景4破坏酒桶的话，场景7可入手Black Feathers。

◆4-5 亚鸟拉高地

调查纸片入手Trap Memo 2。中间场景调查地面得到白银矿石，调查草得到Elemental。右边场景可捕到蝙蝠君3号，一刀

两断的话得到“牙蝙蝠之翼”。

◆ 4-6 神圣克列莫奴教区

捡到漂浮的小瓶时选第1项打开，入手乐谱 Music Sheet。往上来到场景6，持有说明书时输入↑↓↑→可让机器人消失。从场景8进入右下的场景5，入手黄金钥匙。返回场景6开门进入场景7，调查宝箱得到圣杯。场景9调查纸片入手 Trap Memo 3。

◆ 4-7 雨桥

场景2与BOSS战斗最后派菲儿出战，且带上杖加HP，以S级胜出入手Red Viper。胜利后的剧情时选第1项莉娜的信赖+1。

◆ 4-8 普列贝尔大圣堂

在120回合前到达这里，调查场景2的女神像则触发AT事件，成功完成即可进入隐藏区域




4-9，在此之前先去调查1次场景3的天使像群，将会影响到4-9里取得的宝石。右边的BOSS堕落天使等去了4-9再回来打它，以S级评价战胜可入手圣杖，魔法不太奏效，建议直接攻击。

◆ 4-9 大圣堂书库

前2个场景的天使像不要调查，会降低全员的信赖。调查场景3的天使像，让某个女性角色去取信赖+2，入手天使像的宝石。场景4调查巨大的树，入手破损的页。第2、3、5项的选择是3种不同的禁咒魔法的入手前提条件。场景5有个AT事件，完成的话能够继续前进，否则被踢出书库。尽头处场景6入手 Book of Kirie。

## 剧情概要：

长老告知海底都市特迪斯有魔族出没，或许在那也有上级恶魔，让大家去探明情况。

海底都市本来内部是没有水的，不过可恶的魔族双子魔法师一看到众人来参观，就放开水闸，水位不断上升，打算让大家变成水族馆




里的观赏鱼。

岂能被这种小事难倒，很快众人便逃到了高地，水再也淹不上来了。双子魔法师两人见一计不成，便又生一计，开动了机器人去狩猎，可惜操作说明书被艾因捡到了，按照说明书写的方法关掉了机器人，变成废铁一堆。

在斗技场魔法师两人终于现身，并自我介绍说，最喜欢除掉恶人，所以便来对付主角(寒)，还自称世界第一厉害。很快众人便将两个自大的家伙扔出银河系了。

大圣堂此处真是金碧辉煌，豪华高贵，面对这样奢华的圣堂，不由感叹当年人们的腐朽和奢侈。此处的上级恶魔称为堕落天使，原为天使后来因为追求力量被神界放逐了，他见到艾因是天使而没有双翼，以为也“同是天涯沦落人”，便惺惺相惜地说不如共同创建千年王国云云。艾因却说被魔族之力玷污的天使已经不是天使了，遂为神界清理了门户。

回程途中，艾因与列达相逢了。列达对于艾因帮助尤丝拉而妨碍使命的行为甚是不满，并说现在回来完成使命也不迟，只有发动神罚摧毁利维艾拉才能挽救神界。艾因辩解说应该还有其他的办法，自己正在寻找，而且利维艾拉的精灵跟神界的人一样也是有生命的。列达说艾因被尤丝拉欺骗了，哪有时间去想这个，告死天使不需要感情，并小声嘀咕了一句“尤古多拉领域”便匆忙离去。昔日的好友如今却跟自己距离如此遥远，艾因心中不免有些失落。



# Chapter.5 不死之身

## 攻略要点：

**精灵之森事件流程**

◆锻冶屋

持有剑并且持有白银矿石时，与铁匠对话入手Mithril Sword,刺突剑的场合则入手破邪灵剑。持有Crystal Lance时交给他，Chapter.6可取回悲枪。

◆宁静之森

尽头处与Mael对话用鱼换到幸福之铃。持有Upola Statue的场合，从Reiche处入手龙肉。

◆水晶洞窟

与Klaude对话将破损的页交给他，入手相应的禁咒魔法。与最深处的Nana对话送出牙蝙蝠之翼，艾因MAXHP+30。

◆莉娜与菲儿的家

与莉娜对话得知塞蕾妮和谢拉去洗澡的情报。喔，春天又来了。(^O^)

◆妖精之泉

直奔泉水处，成功完成AT事件后，又看到好多……好多的鼻血。不过塞蕾妮和谢拉信赖-4。身上道具栏有空位且持有圣杯的场合，可以调查得到圣水。

◆5-1 灭亡的米列诺

首先去场景2调查枯井，场景3调查建筑物，然后再调查树，菲儿信赖+1，再返回场景1调查废屋就能触发剧情，战斗后选第2项入手盗贼虎之书，莉娜信赖+1。有绳子的话，调查场景3枯井时选第2项，莉娜信赖+1，菲儿-1。

◆5-2 巡礼之道

场景3调查开关箱可让塞蕾妮或者莉娜信赖+1。调查空宝箱使通道变暗，但会降低除谢拉以外的信赖。然后返回场景1调查发光之物入手Light Moss。




◆5-3 灵园入口

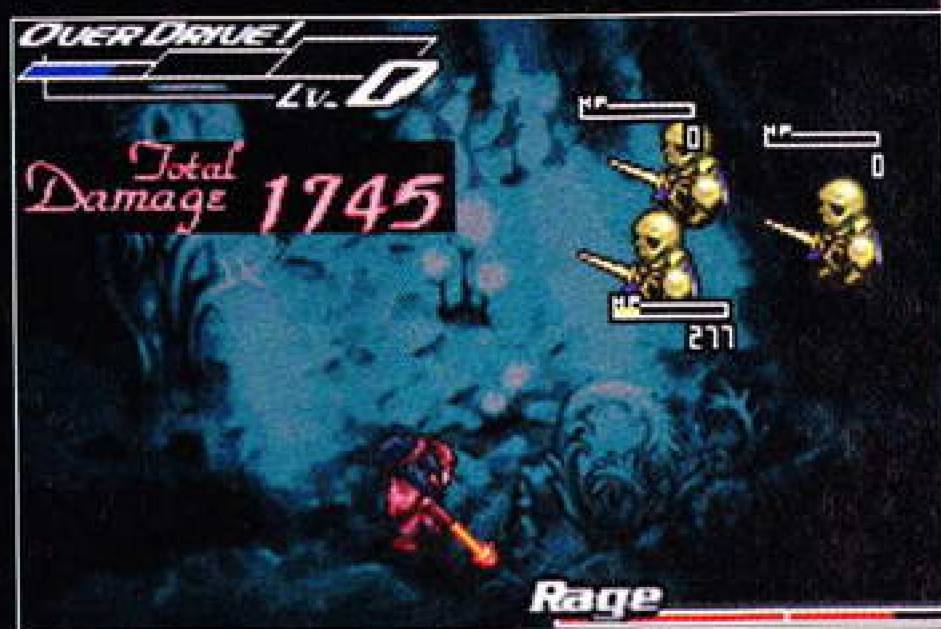
此处有3条支路，右上通往5-5北窟灵园，路上调查怪花时，可选择让塞蕾妮或者谢拉攻击，信赖+1，右下通往5-6南窟灵园，路上调查天井，选相信塞蕾妮其信赖+1。中间直通5-4地底湖，建议留到最后才去。

◆5-5 北窟灵园

往上调查铁链锁住的剑，解决剑圣入手真斩铁剑。右边的场景2调查桩子，成功打桩塞蕾妮和莉娜信赖+1。右上砍掉使徒入手X Ankh。右边尽头干掉使徒入手L Ankh，且全员MGC+1。右下煮掉使徒入手A Ankh。

◆5-6 南窟灵园

避过冰柱调查石块入手Rock。场景2干掉




隐者入手隐者之书。选第1项菲儿信赖+1，第2项谢拉信赖+1。干掉右上、右方、右下的使徒，分别入手Y Ankh、T Ankh、I Ankh。取右方的宝箱时菲儿信赖+1，莉娜+1，随机入手一武器。

◆5-4 地底湖

掉落水的事件过后，出现光之文字。红色魔法阵摆放L Ankh，黄色魔法阵摆放I Ankh，绿色魔法阵摆放T Ankh。现在一些以前打不开的宝箱都能打开了。场景4发现力量球，全员能力值提升。场景7拔剑成功入手龙破剑。此后到场景6调查石块移动黑石，AT事件成功即可进入隐藏区域5-9。

◆5-9 往冥府的门

场景2调查冰晶，选斩碎，AT事件成功莉娜信赖+1，并出现冰晶碎片，调查入手魔性冰晶。场景3调查冰块，第1次破冰选2或3项谢拉信赖+1，4项莉娜+1。第2次破冰AT事件




成功入手Blue Stinger。尽头处干掉尸龙入手冥府钥匙。

◆5-4 地底湖

回来之后红色魔法阵摆放A Ankh，黄色魔法阵摆放Y Ankh，绿色魔法阵摆放X Ankh。右边场景8的水会退去，选择投石的话，AT事件连续成功50次可得3万分。

◆5-8 死亡圣地皮艾塔

场景1调查霉菌，场景2调查霉菌时选择使用小瓶，入手霉菌嫩芽。2周目的话会发生剧情，选第2项塞蕾妮和莉娜信赖+1。场景3调查宝箱入手Spiral Arch。最后的BOSS是死神，它会不时改变属性，因此属性攻击不太有效，但惧怕圣属性，艾因的神剑可发挥较大效果。以S级评价战胜入手Dark Aghart。

**剧情概要：**

长老又提供情报，迷列诺地下灵园有魔族出没，而且那里邪气很浓，似乎有上级恶魔潜伏着。众人马不停蹄赶到地下灵园，此处潮湿幽暗，瘴气笼罩，一路上阴森恐怖的气氛让人毛骨悚然，不时还传来孤魂凄厉的惨叫和怨念的悲鸣。MM们嘴上说不怕，但都不自觉的贴在艾因的身边，生怕跟丢了。灵园尽头守护着死神，虽有不死之身的美誉，但在艾因圣兵器力量的一通华丽的连斩乱舞下，还是烟消云散了。临死前死神恨恨地抛下一句："魔王必将复活，神界一定要付出代价的，不要忘了这句话……"艾因只当他耍嘴皮，不置可否。

另一方面，尤丝拉对消灭了所有上级恶魔而邪气没有消散的情况感到不安，看来光明并没有照耀到利维艾拉的土地上，这里依然一片黑暗。尤丝拉预感到利维艾拉未来将有可能受到极为严峻的考验，未知的恐怖已经悄然包围这个世界。

## Chapter.6 约束之地

**攻略要点：**

> **精灵之森事件流程**
>
> ◆水晶洞窟
>
> 持有霉菌嫩芽、魔性冰晶和Light Moss的场合，与Soala交换得到Book of Kirie。与NaNa对话入手选择帮忙，艾因MAXHP+30，完成AT事件得到魔女的扫帚。
>
> ◆妖精之泉
>
> 调查地面发掘5回入手Fanelia，最强的攻击道具。建议留待Chapter.7再取，决战时用。

◆6-1 佩塞塔群生沼

中间场景发生听到精灵声音的事件之后，在右边草丛中可找精灵LoLo & MoMo，全员信赖+1。

◆6-2 螺旋晶石

场景3调查小岩缝，全员能力暴升，宝箱中随机入手一武器。

◆6-3 浮游玛纳利斯园

此处上方场景的白龙又会使用吹飞BO技，如果被吹飞后会直接与小矮人战斗，调查正下方，也可出现通路到达6-4。

◆6-4 悠久的伊甸园

最左边场景有拔剑的AT事件，成功可入手龙杀剑，推荐取。下方的场景2宝箱内是落凤强弩。场景3宝箱内是随机一武器，能力不错。此处靠近浮游石时会发生AT事件，成功就会跃到场景5，一旦失败也有机会再上去(快速连按↑)，否则掉落6-5。最右边的场景6宝箱内入手Mithril Sword。从场景5往左上走就可进入隐藏区域6-9。






◆ 6-9 崩坏的庭园

场景1选择采集药草，得到治愈之草Healing Herb。场景2调查泉水选择喝，全员MAXHP+30。调查草入手幻草。场景3入手黑翼天使羽毛和守护石碎片。

◆ 6-5 世界树尤古多拉

此处会遇上2次狂风AT事件，连按→前进，失败便要转换场景重来。

◆ 6-6 守护石

场景1调查宝箱，持有Mithril Sword的话，便可得到精灵剑和精灵KiKi。上方场景2的石碑，持有Lala Sutra并完成RHYTHM-AT的话就能入手不可思议水镜。场景3调查水中，取到漂亮的石块，选择给任意角色其信赖+1。右上场景5调查石影，得到精灵PiPi。尽头处便是BOSS列达，推荐用冷冻攻击，S评价可得到神枪。

◆ 6-7 圣兵器

右边的场景2有一场战斗，之后调查时自动进入剧情。

◆ 6-8 神的睿智长眠之所

场景2已持有精灵LoLo & MoMo时调查周围状景，选第2项，得到精灵LaLa和战妖精，右边宝箱内是火、冰、雷、光高级魔法球的随机一种。尽头处对战BOSS玛丽斯，冷冻无效，神圣也几乎无效果，用Southern Cross的OS技能取得较大伤害，S级评价入手白金发饰。

## 剧情概要8

经历了这么多天的连续战斗，艾因甚感疲累，所以一回到家，就倒在床上酣然入梦了。梦里，艾因依稀听到尤丝拉在呼唤他的名字。

尤丝拉："艾因，请听我说……事态变得严重了，我的真身所在的尤古多拉领域有告死天使侵入了。"

艾因："告死天使！难道是之前跟我重逢的寻找这个领域的列达？"

尤丝拉："告死天使要破坏尤古多拉领域的守护石。当守护石被破坏后，封印千年的众神之力就会解开，神界的人就可以执行'神罚'了。我的力量恐怕抵挡不住告死天使的攻击，一旦我死了的话，就再也没有人能够守护众神之力了，利维艾拉也将完全消失，所以一定要阻止这种情况发生。艾因，请赶快来帮助我，帮助利维艾拉，去阻止告死天使的破坏。"

艾因猛地醒了，到长老家说明了一切，长老说尤古多拉领域在世界树的中心，并为众人指明了路线。

救兵未到，尤丝拉的防线已被攻破，为了拖延列达的脚步，尤丝拉决定放出实力很强的塞菲罗精灵，不过他虽然强，却不分敌我，见人就杀，因此尤丝拉一直将他囚禁起来，以免滥杀无辜，现在不得已只好释放了，以他的实力能否挡住列达呢？

艾因一行人终于找到了尤古多拉领域，这里的建筑庄重而威严，处处透出神圣不可侵犯的气息。当艾因正在思考，被MM叫了几次不回应后，MM们开始发难了。

"我们现在都是按照自己的意愿随着你去冒险，也见到了形形色色的许多东西，但是你却总是以自己为中心建立了一个结界，不和我们说关于告死天使之类的事情。难道我们不是同伴吗？不要总是独自一人苦恼，独自一人去解决。"

"我们不值得你去信赖吗？请相信我们！"

"我们在一起也许是偶然的，但是命运把我们必然的安排到了一起。你倒是说说看，上次偷看我们洗澡是不是命运的安排？"

本来嘛，考虑怎样走迷宫就够烦的了，现在MM也来烦，还是4个一起烦，再加上杀手锏一哭二闹三上吊，想不屈服都不行。于是艾因只好求饶："诸位MM善解人意、通情达理，我错了，原谅我吧，无论事情多么艰难，有你们陪伴我，就肯定能成功的。"





经过此次波折之后，艾因与MM们的距离又拉近了，感情上也愈发缠绵了。众人坚信齐心协力一定可以保护利维艾拉。

另一方面，尤丝拉释放的塞菲罗精灵终于遇上了列达，但是列达却一副不以为然的神情。

列达："能够死在我的圣枪之下，你应该感激我，其实你根本就不配。"

列达就那么一挥手，塞菲罗精灵一声没吭就倒下了。

终于，在2块守护石遭到破坏后，艾因见到了列达，现在守护石只剩最后1块了。艾因质问列达为何自己毁灭了全部的上级恶魔，利维艾拉已经不会再变成魔界，而列达却还执意要发动"神罚"，才明白原来这是神界一个绝大的阴谋……

列达："上级恶魔不过是为狩魂而存在的工具罢了，精灵死后，其魂魄会向掌管生死的人流去，这是神界安排的计划。"

艾因："就算是神也不能随便决定别人的生死和命运，不管是谁，都不能阻止我保护利维艾拉和我所爱的一切！"

本为好友的两人开始了宿命的对决，不一会，列达不支倒下了。列达请求艾因终结自己的生命，但艾因却不忍心下手。就在此时，另一名告死天使玛丽斯出现了，手持神斧的她无情地向列达砍去，并说能够被曾经是同伴的告死天使杀死，一定会很满足的，而她随后吐露的动机也让众人很吃惊。



玛丽斯："不要只会说些保护利维艾拉这种伪善的话，我并不是纯粹为了神界。我曾经发誓在神界千年复兴时要让海克特得到永劫力量成为绝对神，我所做的一切都是为了海克特殿下。"

玛丽斯说完就向另一个守护石的方向走去，列达此时已看清了一切，叫艾因赶快追上前阻止，艾因自此踏上了与神魔两界为敌的道路……

在接近神界之地，尤丝拉的真身也被安置在此处。玛丽斯抢先击碎了最后一块守护石，艾因来迟一步，惟有将满腔愤怒发泄在这个可恶的女人身上。

玛丽斯被打倒了，但是她似乎不肯屈服，以火云邪神用暗器偷袭包租婆之势向艾因发出最后一击，眼看艾因就要被刺中，突然旁边闪出一个人影为艾因挡住了这致命的一击。

列达似乎为能挡住这一击而感到欣慰，同时为自己没有看清海克特的真面目而帮他做了



不少罪孽而自责。玛丽斯则趁此机会逃掉了。

列达："让上级恶魔复活的是玛丽斯，这都是为了便于实行神罚，是海克特的安排。神罚实行利维艾拉消失后，海克特就能变成绝对神。我们这些告死天使都被他蒙骗了，什么挽救神界都是掩人耳目的屁话。你曾经问过我，我为了圣武器失去了什么。我所失去的东西是……自己的感情。其实我很羡慕你能拥有感情……"

列达终于微笑着合上了眼睛，艾因悲痛欲绝，突然响起了一个熟悉的声音。

尤丝拉："虽然很遗憾，但现在并不是悲伤的时候。守护这个尤古多拉领域的结界已经没有了，神罚随时会发动。就像我和被封印者魔精灵塞特是相对立的一样，尤古多拉领域和常暗迷宫也是相对存在的对立面，常暗迷宫就在格里亚特之岛上。通往常暗迷宫的路已经开启，直接去阻止海克特的暴行，挽救利维艾拉吧。"

# Chapter.7 深暗之中

## 攻略要点：

**精灵之森事件流程**

◆锻冶屋

持有守护石碎片时，与铁匠对话入手Mithril Sword。

◆水晶洞窟

持有黑翼天使羽毛的场合，与Soala交换得到堕天羽扇。

◆7-1 克列莫涅亚层

场景2完成AT事件拔出葬龙宝剑。剧情时选第1项，塞蕾妮信赖+1。场景3的宝箱是4种新的强力武器。

◆7-2 路线MX127

此处的地图中央每个场景都有炸弹怪物，S级评价战胜的话可入手炸弹，而这是前往隐藏区域7-9的必要道具，至少要取得1个。炸弹怪物的BO技可以将主角炸掉落到下面的层，而且一旦向下移动就无法回头，虽然有上、中、下3条路线，不过无论怎么走都能到达7-3，而且3条路线最后的宝箱都是一样的。

◆7-3 格里亚特之岛

如果未被炸掉落，是从上路线进入这里，可得到15000分作为奖励。而且出现的怪物更高级，获得的道具更好。调查场景3的裂缝，满足持有炸弹且是由上路线进入此处2个条件，即可前往隐藏区域7-9。

◆7-9 古拉纳达砦遗迹

最后的宝箱是天使剑，而这里的2场战斗以S评价胜出分别可入手天使剑和力量腕轮Power Wrist。

◆7-4 黑暗来临之路

与玛丽斯的第2战，战法跟以前差不多，只不过差别就在于她一开始是觉醒状态，S级评价入手神斧。




◆7-5 深红的芙拉舞

◆7-6 碧绿的艾尔佩

◆7-7 苍蓝的索拉诺

在这3个区域内利用魔法阵来通行，每个通路的尽头消灭了BOSS就会出现魔法阵，最短路线是从7-5的场景5（上部中央）进入，由7-6场景1出来，再从场景4进入（最中央），然后从7-7的场景2（下部中央）进入，由7-5场景6穿出，从场景9（最右部）进入。经过7-6的场景5，由场景6（最右部）进入，最后从7-7最右部可去到7-8。到达7-6场景1时选择调查，第1项全体信赖+1，第2项塞蕾妮+1，最后一项全员-1，这是最后一次影响信赖的事件了。最后在7-7最右部的场景与海克特战斗，他会不断转换属性，针对属性给予对应攻击才能达成重创，蓝色怕雷，黄色怕火，蓝色怕冰。以S级评价胜出入手Thunder Chain。

◆7-8 众神降临之顶

最后与圣魔塞特拉的决战，最强的攻击道具Fanelia，天使剑都带上，加血的圣杖或者魔法书也要带上，总之使出浑身解数，只要想着怎么把塞特拉打得治好了也浪费医药费就行了。以S级评价胜出入手段罪剑。




## 剧情概要：

众人怀着必胜的信念，踏上了格里亚特之岛。

常暗迷宫弥漫着诡异和邪恶的气息，令人非常压抑。没走几步，玛丽斯又从背后现身了。

玛丽斯："赛拉正在吞噬灵魂，很快就能复活，神罚之后，海克特成为绝对神的心愿就可以实现了，期待的世界也会来临，神界历史将会翻开新的一页。"




艾因："这不是神所期望的世界，只是海克特个人私欲的世界。"

玛丽斯："神追求什么呢？尊崇站在力量顶峰的绝对神海克特大人，这是身为天使的幸福。我为了成为告死天使，而选择失去了我的未来。"

艾因："告死天使不是为了尊崇海克特的，而是为了尊崇神的旨意。一个没有未来的人，活着还有什么意义，在此沉眠吧！"

玛丽斯以为艾因以前能打败她是借助了尤丝拉的力量，而在常暗迷宫尤丝拉的力量无法发挥，这下心想可以搞定艾因这个绊脚石了，但是事实又一次无情推翻了她的臆断。艾因正要终结玛丽斯时，不幸还是让她逃掉了。

艾因追了上去，终于见到了海克特，他竟然想说服艾因一起发动神罚，迎接新的美好世界。想想所有无辜死亡的精灵以及好友列达，艾因心中的怒火便如火山爆发般喷泄出来，都化作千刀万剐招呼在海克特的身上。海克特不敢相信曾经作为下属的艾因竟会有打败他的力量，他不甘心就此失败，迅速向迷宫深处逃走了。

追至塞拉的封印之处，海克特正在哀叹只要多一些灵魂就能完成计划了。就在此时，冤魂不散的玛丽斯趁众人不备抓走了与艾因信赖最高的女孩，海克特见状立即把2人的灵魂吸走奉献给了塞拉，可怜对海克特忠心耿耿的玛丽斯，不过又是海克特的一个工具而已。海克特的狂言回荡在每个角落："玛丽斯和告死天使全是没用的东西，全靠我创造的圣兵器的力量，我就是神，要得到全知全能的力量去创造美好的世界。"



塞拉终于复活了，竟然是个女性？为了得到更为强大的力量，海克特与塞拉融合，成为了超级怪物圣魔塞特拉……

一场惊天地泣鬼神的血战之后，塞特拉也扑倒在地："你究竟是何方神圣？"

艾因："我是宣告死亡、给恶魔断罪的告死天使。我用双翼所换来的不仅仅是这把神剑，还有在利维艾拉所遇到的同伴，以及勇气。这个世界既不需要绝对神，也不需要神罚！"

塞特拉消失后，深暗迷宫开始崩塌，随着石块的纷纷落下，退路也被堵死，大家都面临陪葬的命运……

尤丝拉利用最后的残余力量，把众人从迷宫内传送到了安全的地方，并且复活了所有遇害的精灵以及那名做祭品的女孩同伴。由于对



立面塞拉的消失，尤丝拉也无法存活。尤丝拉对艾因说以后守护利维艾拉的重任，就要由生活在利维艾拉，掌管这片约束之地未来的人来守护了，说完之后身影就渐渐消逝在空气中了。

艾因没有回到神界，他和精灵们一起在利维艾拉快乐地生活，而且自愿担当起了守护这片土地的重任……



# Chapter.8 冥府的段罪之地




入手"古代文书"，不过即使以S级作为附加的一章，没有剧情，只是对付一个BOSS冥王哈迪斯而已。在5-9入手"冥府之钥匙"，爆机1次后便可进入此章。由于角色能力值以及可选择道具都是固定的，因此战法种类不多。哈迪斯耐物理攻击，同时由于防御圣属性的耐性超弱，因此具备圣属性和回复HP能力的菲儿必须要派出场，圣杖Southern Cross当然也是必备的了，神剑Einherjar虽然攻击力高，但缺点是特技WT恢复较慢，因此还是推荐使用天使剑Rosier配合作为前期主要武器，而神剑作为终结武器随时候命。另一名角色推荐选用谢拉，因为谢拉魔法力最高，使用魔法又能避免物理攻击效果不明显的缺点，武器推荐为Book of Kirie。至此，角色和道具基本固定了，阵形设置上也没有悬念，魔法型，菲儿和谢拉放后排，作战时注意保证菲儿的HP不让她战死，这张战斗就较为容易取胜了。胜利后入手"古代文书"，不过即使以S级战胜也没有特殊道具奖励。




## 关于全道具收集







根据本攻略的收集法，大家应该能取得全部的事件道具和大部分战场道具来完成图鉴，不过1周目是不可能收集完的，至少要玩3周目，甚至更多。因为有些道具设定了分支选项，一次只能取其中一个，例如第5章的3种禁咒魔法纹章。而且还有些道具需要通过特殊方法来变化的。练习战对于收集道具来说也非常方便，大家当然要尽量用S级或者A级评价来战胜敌人，尤其是BOSS级敌人。以下列出攻略中没有提到的一些战场道具入手法，算是一种补充吧。

| 道具名称 | 入手法 |
|---|---|
| Wet Book | 第3、第4、第5章的水浸剧情时，持有Book of Laura |
| Wet Bread | 第3、第4、第5章的水浸剧情时，持有Bread |
| Moldy Bread | 第5章5-8的瘴气剧情时，持有Bread |
| Burnt Bread | 使用Moldy Bread的OS技之后变化 |
| Over-Easy | 使用egg的OS技后变化 |
| Steak | 使用Meat的OS技后变化 |
| Rotten Meat | 第5章5-8的瘴气剧情时，持有Meat |
| Burnt Meat | 使用Rotten Meat的OS技后变化 |
| Potion | 使用Healing Herb的OS技后变化 |
| Elixir | 使用Mint的OS技后变化 |
| Dragon Steak | 使用Dragon Meatde的OS技后变化 |
| Gae Bolg | 以评价A战胜Amazon |
| Black Choker | 以评价A战胜玛丽斯 |

文 NW旅团 phantom 编 铭风




本游戏是MAR游戏化第一弹！剧情采用半改编半原创的方式，在雕刻师贝莉尼出现之前的剧情全部忠实于原著，而之后有关玛鲁的情节就全部是原创剧情。所以，看过原著的玩家在进行原著情节时，会有很强烈的熟悉感和投入感。同时，在后面的原创情节中也能找到一种新鲜感，虽然遗憾的是本游戏没有进行到原著中的"野战"情节，FANS们，期待续作吧！本游戏收录了原著中的数百种ARM，可以利用之进行激烈战斗，这定会为你带来冒险的奇妙体验！作为主角银太的你，快开始魔法世界的冒险之旅吧！

**GBA 魔界奇兵 扣响天堂之门**

◆Konami◆A・RPG◆2005年6月30日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆128M◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线
メルヘヴン KNOCKIN'ON HEAVEN'S DOOR

## 动漫介绍

《メルヘヴン（Marheaven）》（以下简称《MAR》）作者是著名漫画家——在国内广受好评的漫画《烈火之炎》的原作者安西信行。安西信行素以画风精美，对庞大战斗场面的刻画及复杂人物关系的把握上颇具功力而闻名。《MAR》作为其第三部漫画作品继承了他漫画上的优点，在《周刊少年Sunday》上连载后拥有极高的人气。

原著讲述了一个一切能力都属中下水平的普通学生——水虎银太，某天通过突然出现在教室里的异世界之门，到达了他已经在梦中到过102次的童话世界，并在这个童话世界中结识同伴，为了达成从"象棋兵团"手里拯救这个世界的目标而展开冒险之旅。

安西信行在《MAR》中刻画人物相当成功，不管是向往童话世界的银太、一脸猴子像的杰克、温柔善良的小雪和雪儿、高傲冷艳的阿尔维斯、背负宿命的魔女多洛丝、好色盗贼头子拿拿斯，还是反派"象棋兵团"中有情有义的依安、忠心耿耿的罗兰、超绝美型的phantom都刻画得入木三分。

根据漫画改编的动画于2005年4月开始播映，其制作水平可以算是近期动画里比较高的，在保留了漫画成功之处的同时，加入了电脑3D CG技术以大魄力表现ARM，再辅以绝佳的速度感，使得动画的战斗场面显得由为雄浑。虽然《MAR》的片头制作得不算精良，但是演唱片头曲的GARNET GROW可算是日本的老牌演唱团体，主唱浑厚的女声在国内也有着一大批追随者，招牌曲目便是NAMCO著名RPG《永恒传说》的主题曲《flying down》，而演唱ED的则是为《名侦探柯南》系列演唱过一系列脍炙人口的OP和ED的小松未步。作为动画，其声优阵容也是值得关注的，MAR动画的声优阵容也还算强大。



## 剧情攻略始动

“这是一场赌博，解放吧，ARM呀！
并且回应吧，异界的住民！”

主角——银太（ギンタ）在一个熟悉的场景中遇到了来自魔兽的威胁，他不但不畏惧，反而兴奋地笑着迎上前去：“正好让让我试试传说中的圣剑——圣闪电力量！”在圣剑光芒的照耀下，画面渐渐模糊了，等再次清晰的时候，银太手握直尺站在课桌上……原来这一切都是这个运动神经为0、因为玩太多游戏而导致双目视力为0.1、成绩中下、因个子矮小，出早操时永远排在最前面的爱做梦的小男孩的梦，像往常一样，银太被老师罚跑操场100圈。




主角暗恋的同学，也是惟一相信银太已经梦到了102次的魔法世界的女孩——小雪走过来和银太谈论银太前102次同样的梦：魔王抓走了公主，最后勇者——银太战胜魔王，救出公主。虽然银太嘴里说梦中的公主比小雪漂亮100倍，但是那个公主其实就是小雪。正谈论着，突然，在大家的面前从一个魔法阵中出现了一个名为“守门小丑”的怪兽，同学们都被吓得惊慌失措，但是银太却看到了别人看不到的景象——在“守门小丑”守护的门后就是他梦中的魔法世界，银太也因此被准许进入那扇门。带着和小雪的约定，银太只身踏进了那扇改变了他命运的大门。




门后的世界果然是和银太梦中的世界一模一样——一片苍绿的童话世界，在这个世界里，银太不再需要眼镜，体力、脑力也都得到了相当的强化。兴奋的银太迫不及待地四处探索。和上面会说话的父子岩对话，再从上面的小溪给他们取来水后，突然出现了一个铠甲怪兽。银太为了保护那2块岩石而打倒了铠甲怪兽，这时一个神秘的魔女现身，从她的口中得知，之前的铠甲怪兽其实是她最弱的指环ARM，而ARM是种被注入了魔力的具有特殊能力的饰品，其隐藏着各种各样的魔力。银太也对魔女手中的ARM甚感兴趣而决定跟着这个魔女。银太走后，岩石父亲担忧地说到：“那是多洛丝（ドロシー），臭名昭彰的魔女。”

一路向左上走，银太撞开左上洞穴洞口拦路的树藤后冲进了洞里，多洛丝告诉银太，这个洞里藏着超稀有的ARM百宝（バッボ），这可勾起了银太的兴趣，可是小气的多洛丝不愿意在入手百宝后将它送给银太。在交谈中，二人一路前行来到一个祭坛前，银太卤莽地打开了中间的宝箱，和箱子里长着胡子男面孔的ARM——百宝一起出现的还有个巨大的守护ARM兽，百宝讲解了战斗方法——使用B键进行投掷攻击、投掷攻击连续点B键进行锤击，银太和百宝的第一次搭档战斗展开。



战斗胜利后，多洛丝要求银太把百宝给她，可是百宝却以她有一种邪恶的魔力为由拒绝了，多洛丝只好把百宝送给了银太，又给了银太20颗魔力石，并讲解了魔力石的使用方法：

◆战斗中按A键可以从组好的ARM组合中抽取5件ARM，分别代表相应的技能，每项技能的发动都需要相应的魔力槽（画面左下），魔力槽会随着时间的流逝而增长，当魔力槽满了后再按A键就可以发动之前选择好的技能。

之后右行，完成试炼后，多洛丝离开了银

太，继续她收集 ARM 的旅程。

◆以后可以按START键调出ARM组合编辑界面，按 SELECT 键进行存储。

下面是 ARM 组合编辑界面菜单介绍：




从上到下分别是ARM组合编辑、道具、状态、ARM 列表，需要介绍下的就只有 ARM 组合编辑，选择后进入 ARM 组合，界面如下：




图中 ARM 后面的数字为耗费魔力值，CL 后的数值为 ARM 的等级。在这个界面中，按 A 键可以把选定的 ARM 取出 ARM 组合，放进卡库里，按→键可以进入卡库，界面如下：




和 ARM 组合界面中不同，ARM CL 值后还有2个数字，白色的代表该卡的总拥有量，括号内的数字代表当前ARM组合中此ARM的数量。卡库和卡组中按 START 会出现下面的 ARM 排列选项：

从上到下依次为按名字排列（按日文50音图的顺序），按属性排列，按等级排列，按耗费魔力值排列，按ARM编号排列；在这个界面里




按←键或→键可以进行不同角色间的 ARM 组合切换。

银太带着百宝，继续自己的魔法世界之旅，他对即将到来的重担还一无所知呢！

◆用百宝打破右边的石头才能继续冒险之旅。

正当银太对这个新奇的世界兴奋不已的时候，百宝却趁机逃跑了，但是他毕竟只是个 ARM，遇到怪兽还是只能呼救，获救后的百宝还是一副自大样："银太，我准许你以仆人的身份跟随我。(－ －b)"

沿着大路一直向前，银太和百宝来到了一片农田边，银太见地里的西瓜看起来相当可口就忍不住和百宝进去大吃特吃一番，这时，农家里一个叫杰克（ジャック）的男孩不顾母亲的劝阻，像是有某种觉悟般冲了出来，大喊："不要太过分，你们这些怪物如果再到我家田里捣乱的话……"当发现不是怪物后，银太和百宝随杰克进了杰克家并受到了杰克母亲的热情款待，正在众人交谈的时候，从外面传来了一阵狼嚎声，"来了！狼人鲁加努兄弟！"，杰克气愤地说。原来这个鲁加努兄弟经常来杰克家的地里捣乱，杰克决定这次再也不放过他们了，于是他不顾母亲的阻拦，毅然冲了出去。百宝拦住了想要帮助杰克的银太："这是他自己的战斗，他正努力地想要做个男子汉！"杰克独力打败了狼人兄弟中的一人后，狼人兄弟开始围攻杰克，这时，银太出手了，局势——2VS2！这是场成为男子汉的战斗！在战胜狼人兄弟后，一个叫柏达的神秘男子出现了了，他貌似是狼人兄弟的同伙，说是有事要请狼人兄弟帮忙，可是见到百宝后就走了。第 2 天，杰克母亲送给银太一套衣服后，决定让杰克跟随银太一起冒险，"但是，杰克，你一定要健康地回来！"




为了寻找回到现实世界的方法，银太和伙伴一起继续踏上了征途。他们来到了百兹城。这是附近最大的一座城市，杰克想从这里的ARM商店里找到将银太带来的次元ARM。在左边的ARM店中，银太了解到那个将他带入这个魔法世界的ARM是传说中的最高级次元ARM——“守门小丑”，这个并不是随便就能找到的，银太这时不但不觉得沮丧，反而兴奋地说到：“太好了！太容易找到就没意思了！”他已经决定在这个神奇世界中彻底冒险一番了。

和ARM店上面那个貌似在卖气球的店主寒暄一番后，从右下角的黑衣人口中得知现在附近的盗贼开始有了些奇怪的举动。果然，当银太一行走到街的右上角的时候，遇到了一群垂涎百宝的盗贼，他们打晕银太和杰克后抢走了百宝，银太两人醒来后追了出去，却发现盗贼全部被一个冷艳（－ －b）的美型男打倒了。银太从这个男子的声音辨别出这个就是召唤他来到魔法世界的人，这个男子名为阿尔维斯（アルヴィス）。



阿尔维斯使用诅咒ARM“笼中鸟”将杰克变成了笼中鸟，愤怒的银太和阿尔维斯打了起来，可是却被打败了，阿尔维斯失望地说：“这场赌博失败了”，还说百宝是6年前导致魔法世界生灵涂炭的“象棋兵团”首领phantom（ファントム）的ARM，而他会召唤银太来就是为了拯救魔法世界而展开的一场赌博，可是现在……他决定亲手毁掉百宝。“百宝是我的伙伴！”，银太大叫着冲向阿尔维斯，毕竟银太只是个战斗方面的新手，他怎么可能是阿尔维斯的对手呢，可是就算在倒下前银太还是喊着“他是我的同伴呀！”，银太晕倒后，百宝为了保护银太而愿意自我牺牲，这使得阿尔维斯意识到百宝的人格已经发生了改变，因此阿尔维斯决定继续这场赌博。银太醒来后，对着杰克坚定地说：“我一定要变强！”为了变强，为了保护重要的东西，银太一行再次起程。

走着走着，银太一行遇到了一只晕倒在路中间的狗，这只可疑的狗醒来后自报了姓名——艾活（エドワード），然后又趴了下去：“这是第2次睡了，还要再睡1次”，可是它却睡不着（－ －），当他看到银太一行都是ARM使用者后请求银太帮忙救助公主。

银太跟着艾活来到了一座冰雪城堡，艾活告诉银太，这里的冰雪都是魔法世界中心国“雷斯塔梵”的公主——雪儿（スノウ）为了躲避其继母的追杀而冰封自己身体造成的。银太呀，为了成为唤醒睡美人的王子而前进吧！一路向下，在干掉一些杂鱼后，居然遇到了多洛丝！原来她只是来寻找ARM的，她在和银太寒暄一番后就离开了。银太，继续前进吧！当银太踏上步向下一层的阶梯时，楼上的两名敌人也察觉到了有人潜入，银太，小心呀！这时，画面一转，原来多洛丝并没有离开，而是帮助银太把下面的其他敌人解决掉了，现在剩下的就只是王子的英雄救美了。

又是一路突进后，银太一行到达了目的地，银太惊奇地发现冰里的女孩居然就是小雪！在艾活的提醒下，银太冷静了下来应对眼前的两名敌人。象棋兵团的依安（イアン）首先提出和银太1VS1，银太爽快地答应了。战斗结束后，却发现艾活又睡着了（－ －|||），等它醒来后却变身成了一个大叔，依安又向这个大叔发起了挑战，战斗再开！这个大叔还真是个高手，没两下就轻松取得了胜利。原来这个大叔和狗是同体的合体，狗睡3次就会变成他，他睡1次就会变成狗（汗）。大叔交给银太一个火属性ARM，让银太去解除雪儿的封印。果然还真是



王子唤醒睡美人——雪儿解除封印后，因为意外而和银太接了个吻（嫉妒ING……）。

这时，象棋兵团的马级战士——南瓜出现在众人面前，传达phantom的新指令——终止公主俘获计划，“必须让遗忘了一切的人们回想起一切，回想起象棋兵团，回想起谁才是这个魔法世界的统治者，我复活了！”，之后象棋兵团3人随着南瓜的笑声消失了。雪儿加入冒险队伍，冒险继续。



◆按L键将控制角色换成雪儿后，融化下图处的冰块后到达下一个城市——柏里加。

为了感谢银太和杰克帮忙营救雪儿，大叔请二人去餐厅吃饭——虽然他很小气地分配食物。饭间，大叔给刚来到魔法世界10天的银太讲解着这个神奇的大陆。他在6年前就已经这样做过了，只是对象是来自异世界的另一人——反抗象棋兵团的十字守护军的首领：主人，主人也在六年前和象棋兵团最强马级战士phantom同归于尽了。说到这，雪儿要求带百宝出去玩耍，看着她开心的笑容，大叔气愤地说：“令一个孩子痛苦，制造出无数悲剧的正是象棋兵团！”银太听到后，说到：“大叔，我们就去那里吧，把象棋兵团彻底击败！”看着银太的神情，大叔不由想到了主人。

之后，为了锻炼银太和杰克的魔力，大叔把银太和雪儿，杰克和多洛丝分别送入了两扇修炼之门进行试炼，这可是连主人都曾经进去过的修炼之门。刚送走了四人，大叔遇到了前来请求他做为十字守护军的新领袖拯救世界的阿尔维斯。一方面，杰克完成了在修炼之门中的试炼，大叔拒绝了阿尔维斯的要求——因为启动了次元ARM修炼之门，在银太等未回来前，他不能离开；在另一方面，银太也完成了试炼。

◆完成修炼之门试炼后，游戏追加地下迷宫模式（ダンジョンモード）

这时候不甘心失败的依安从柏里加的居民那里打听到了银太一行的行踪，并在银太一行还未从修炼之门中出来前向大叔提出挑战，大叔因为必须待在一个有限范围内，而且3天来不吃不喝不眠，导致情势一片危急。就在依安准备下杀手时，银太及时出现，救下了大叔。银太跟着依安到下面的空地进行1VS1的对决。毕竟是经过了艰苦试炼，银太现在的实力已今非昔比，轻松战胜依安后，多洛丝和杰克也从修炼之门回来了。这时，和依安一起来的姬多（ギド）决定挑战看起来最弱的杰克——杰克，你被看扁了。杰克成功捍卫自己尊严后，依安要求用神圣ARM“治愈天使”给姬多疗伤，作为交换条件，他把“治愈天使”送给了银太。

这一切结束后，疲倦的大叔终于睡着了——狗艾活终于再次出现。雪儿给大家讲起了自己逃离雷斯塔梵的时候，一个占卜师的预言：“逃离城堡，同时，建立新的组织，并寻找7人，那7人可以协助公主，并且拯救这个魔法世界”，现在加上雪儿、百宝（他能算人么？）已经有8人了，大家一致通过了银太的提议——组织名为“MAR”。从此，一个举足轻重的组织诞生了！艾活拿出了次元ARM“魔术飞毯”，目标——希路多大陆！




在空中飞翔的过程中，艾活提到了对多洛丝的怀疑：魔女都是居住在与世隔绝的加勒迪亚，而在离开加勒迪亚的魔女中，多洛丝因为四处偷盗、抢夺ARM而最为臭名昭彰。

希路多大陆就在眼前了，这时，希路多大陆上一红衣男子对手下下令：“来了！动手！”

魔术飞毯在连续的攻击下坠落在希路多大陆上，红衣男子跳了出来：“你们是象棋兵团的吧？死吧！”

“我们是‘MAR’，你们才是‘象棋’吧？”银太反驳到，“我一定要打倒‘象棋’！”。原来双方的目的都是一样的，于是，银太一行跟着对方一起到洛比利亚（ルベリア）的大本营。

在洛比利亚的营地里，红衣男子向大家介绍了自己：拿拿斯（ナナシ），洛比利亚盗贼团的首领。听着银太坚定地说要拯救这个世界，拿拿斯决定给银太一行看样东西——洛比利亚的同伴们的坟墓。




“现在不只是这里，整个魔法世界都陷入了一片水深火热中。我一定不会原谅象棋兵团的家伙们！”众人心中坚定地发着誓。

“首领”一个手下飞报，“在域斯特里发现正在活动的‘象棋’！”银太一行自然义不容辞，于是，MAR和洛比利亚一起通过拿拿斯的次元 ARM 前往域斯特里。

域斯特里——曾经被称为“水和森林之村”，现在却是一片焦土。和村里所有的村民对话后得知破坏这个村的两名象棋兵团的爪牙进入了村北的地底湖，银太、多洛丝和拿拿斯决定前往地底湖扑杀象棋兵团的爪牙，其他人就留在村里照顾伤员。

进入洞里不久就遇到了岔路，因为百宝固执地坚持认为自己也是一个“人”，导致多洛丝和拿拿斯一起，而银太独自一人走另一条路。前进不久后银太遇到了一个神秘的美男子，他的真实身份到底是什么呢？




另一方面，虽然多洛丝想要和银太一起，但是她还是只得和拿拿斯一起前进。他们在洞穴的深处率先遇到了象棋兵团两人中的一人——奥鲁哥（オルゴ），拿拿斯决定独力打败这个丑陋的肌肉男。这样的杂鱼根本就不是盗贼团首领的对手，瞬间被扑杀。还剩1人，银太，看你的了！

回到银太那边，那个神秘的美男子自称汤姆（トム），域斯特里的居民，并愿意给银太带路，看起来似乎是个好人——虽然不是很相信银太是异世界的访客。然而当听到银太说要消灭象棋兵团时漏出了不屑一顾的表情。



在汤姆的带领下，银太来到了洞穴最深处的幽灵船边，在这里遇到了剩下的敌人——基洛姆（ギロム），又是个丑陋的家伙。战斗开始前，银太的耳边响起了神秘的求助声；战斗结束后，经过仔细辨别，原来是徘徊在这里的幽灵的求助声——他们想让银太帮他们打破洞壁，使幽灵能和幽灵船一起离开这个洞穴。银太为了解救这个被困的幽灵而使用了百宝的新形态——卡哥鲁（ガーゴイル）打破了墙壁。解救幽灵后，因为消耗了太多魔力，银太晕倒在了地上。

银太一行回到村子后，村民都倍受鼓舞。晚上的庆祝会上，被雪儿治好了伤的村民们，吃着杰克为他们种的食物，快快乐乐地庆祝着银太等的胜利。

银太叫上杰克一起到外面去散步，杰克感慨着自己的成长，这时突然出现了一个沉默的神秘女子。银太和杰克追了上去，跟着她进了一个洞穴，女孩了解到银太他们不是象棋兵团的人后，把自己的身份告诉了银太——雕刻师贝莉尼（ベリーニ）。听她讲解了 ARM 雕刻的方法后，银太和杰克决定到洞里面去冒险。




这时候，多洛丝突然发现银太不见了，她凭借着对银太和杰克的魔力的感应，找到了银太二人所在的洞，然后她也冲了进去。

银太和杰克继续前进，在洞穴2F处又遇到了一个蓝色头发的女孩——玛鲁（マール），自称是域斯特里的居民，她正在古代遗迹里找寻

被封印的古代稀有ARM以对抗象棋兵团，银太随即决定和玛鲁一起找寻古代 ARM。

银太 3 人走到 3F 后，发现前进的道路被冰块挡住了，“这时候要是有雪儿在该多好”，银太和杰克心里都想着。突然，后面传来了呼喊银太的声音，难道是雪儿来了？——原来是多洛丝找到了银太。多洛丝看到银太等人失望的表情，加上不想输给雪儿的心情，她勉强自己去打碎冰快，可是失败了，大家只好先返回地面。

众人找到雪儿，请她加入队伍后，再次向遗迹洞穴进发。在洞中玛鲁告诉大家，这个封印的 ARM 是一个巨人守护 ARM，它由 3 部分组成，当取得全部 3 个部分后，就能够得到“巨人之力”，银太听后想到了合体机器人，于是大家兴奋地继续前进。在通过了刚才冰封的地方一路前进后，银太一行到达了一个和封印百宝的祭坛相似的祭坛。果然，连机关都一样——当银太触摸到宝箱后出现了一个巨大的守护 ARM 兽。




银太打倒它后入手了第一块碎片，他把碎片送给了玛鲁，可是玛鲁脸上偷偷浮现出了狡诈的笑容。

大家决定先返回地面整顿一番。这次换拿拿斯加入队伍，探宝之旅再开！

◆地下迷宫模式追加“练磨之门”

从中间那扇门进入后，一路前进到 2F，发现道路又被魔法阵封印起来了，这个只有多洛丝才能通过（寒……）。于是大家又回到域斯特里说尽了好话才说服多洛丝一起探宝。

用多洛丝解开 3 道魔法封印后，再从楼梯下到了和第一扇门里相同的祭坛，多洛丝正要打开宝箱，拿拿斯制止了她。随后拿拿斯回到了地上：“这个我好象在哪本古代文书里见过，可是想不起来了，回洛比利亚看看吧”，于是拿拿斯使用次元 ARM 返回洛比利亚。

祭坛前，玛鲁不耐烦地叫多洛丝把碎片给她，多洛丝刚打开箱子，又一只守护 ARM 兽出现，多洛丝决定独力战胜它。



多洛丝胜利后把碎片又给了玛鲁，玛鲁脸上也再次偷偷浮现出了狡诈的笑容，可是这次却被多洛丝注意到了。回到地面后，多洛丝追问玛鲁取得ARM的用途，可是银太却深信玛鲁是同伴，还出言伤害了多洛丝和雪儿，最后和玛鲁 2 人单独向最后一扇门走去。

◆地下迷宫模式追加“锻炼之门”

最后一扇门前，银太依然决定要帮玛鲁取得最后一块碎片，他依然没有注意到玛鲁脸上浮现出的比之前还要阴险的笑容。

终于来到了最后的一个祭坛，银太在玛鲁的催促下打开了最后一个箱子，守护ARM兽再次出现。

战胜守护ARM兽后，银太不假思索地把最后的碎片给了玛鲁。这时，玛鲁在狂笑中撕掉了伪善的假面具——“竟然进行得这么顺利，真的让我很吃惊，真的！”她更召唤出了那个传说中用古代秘术雕刻成的守护 ARM 塔罗斯（タロス），塔罗斯能够忠实地表现出术者的欲望。玛鲁控制塔罗斯攻击银太，想致其于死地，银太，现在该后悔为了她而伤害多洛丝和雪儿了吧？

就在这个危急的时候，多洛丝及时现身，用身体帮银太挡住了塔罗斯的攻击。

这时候玛鲁表露了自己的真实身份——象棋兵团的一员，这次的目的是杀死银太，帮 phantom 夺回百宝。银太为多洛丝的安危着想，决定带着百宝暂时撤离。

洞外，大家都聚到了洞口，拿拿斯从洛比利亚回来了，大叔和狗进行了交换，就连阿尔



维斯也因为感受到邪恶的魔力而来了，大家一起冲进去吧！为了消灭邪恶而战斗！

◆追加“同伴交换”指令，可以从同伴中选择 3 人重新组成队伍。在战斗中可以使用 L、R 键选择使用角色。

◆地下迷宫模式追加“练武之门”

再次进入最后一扇门，从祭坛右边的楼梯下到 3F 后，再不断前进，最后终于在 5F 找到了玛鲁。打倒邪恶的塔罗斯后，众人回到了地面，接下来的就是 ENDING 了，大家还是自己欣赏吧！




## 一些心得，秘籍

### 属性相克规律

火>木>风>地>雷>水>火。

### 角色对应机关一览

| 角色 | 相对应机关 |
|---|---|
| 银太 | 黄色大石头 |
| 杰克 | 红色土坑 |
| 雪儿 | 冰块 |
| 艾活 | 紫箱 |
| 拿拿斯 | 带锁的宝箱 |
| 多洛丝 | 紫色魔法阵 |
| 阿尔维斯 | 灰色土坑 |

### ARM 的雕刻

在雕刻师贝莉尼出现后，可以拜托她进行 ARM 雕刻。一开始，即使是雕刻师也不能制作强力 ARM。制作 ARM 必须要根据レシピ与材料才行。レシピ是通过输入正确的密码获得的，登陆官网并输入通关密码 SNOW PRINCESS 后可以获得レシピ密码。

官网地址：http://www.konami.jp/gs/game/mar/password.html

### phantom 的出现和选用条件

这个可能是最大的亮点了。作为终极反派的phantom在本作的故事模式中就只登场了一次，还是用的假名（就是那个好心的汤姆了，没想到吧），这自然不能平息FANS们的情绪，所以本作中phantom还会再出现的，但是是作为隐藏要素哦！

在“地下迷宫模式”的“最后之门”模式中 phantom 会出现，战胜他后，就可以在“地下迷宫模式”和“对战模式”中使用 phantom 了，其等级为 50 级！

### 最后之门

“最后之门”又是本作的一个隐藏要素，其出现条件为：“地下迷宫模式”的“练武之门” 40F 达成！所以，为了phantom的出现，努力在地下迷宫模式中进行试炼吧！





# 《索尼克Advance3》极速过关研究

“《索尼克》系列”是世嘉的招牌作品，历来是速度的象征，但本作却好像并没有引起太多人的重视。如果有人因为游戏的手感不好而忽视了本作，那是因为他没有进入游戏真正的状态——高速。在进入游戏的高速状态后你所感受到的就只有那无与伦比的爽快感了。当然，高速的要求是要你对关卡非常熟悉，否则很容易停顿。下面就为大家奉上本作的过关极限研究。（※这次“口袋光环”的达人影像只收录了上半部分，下面的部分将在以后为大家献上。）



文 业余杀手＆头文字A 编 铭风

## 系统篇

本作一共有五名角色，游戏时选择其中两名角色，一名角色主要供玩家操纵，另一名为电脑控制的搭档。同样的角色会因为选择搭档的不同在使用时有所不同，从而产生多达二十种的组合。

### 基本能力

选择搭档的不同不会影响角色的基本能力，包括奔跑速度，跳跃高度等。

奔跑：游戏中最核心的系统，和许多系统都有联系。通常情况下，每个角色的奔跑速度相同且有三种奔跑状态（如图一，二，三）。在一个奔跑状态下加速一定时间后会进入下状态。按住角色起跑时的正方向为加速，反方向为减速（地上时为急停，空中可调整跳跃的弧度）。当角色竖直或倒着跑时正方向不变，而正面撞到弹簧上时正反方向会颠倒。当行进中撞到与路线垂直的地形时则会立刻静止。所以在奔跑时要通过适当的减速和对跳跃弧度调整尽量避免相撞以提高速度，这一点和赛车游戏很象。










跳跃（A键）：各角色之间跳跃的高度没有太大差别，通过按键力度的不同可产生不同高度的跳跃。跳跃可分直体跳和团身跳，团身跳过程中加速同样有效，所以在水平移动相同距离时，由于跳跃经过的曲线距离更长，相对于直线加速会具有更快的速度。跳跃的距离则和起跳时的速度有关，严格的说起跳时的速度会决定跳跃的角度，在相同力度跳跃情况下，角度越小，跳的越远。后面还会结合其他因素详细说明。

冲刺（↓+A键）：可直接达到相当于第三奔跑状态的速度，但其间不能加速，一段时间后会自动停下。而且需要在角色绝对静止的状态下才能使用，在奔跑中使用只会形成滚动攻击而不会提高速度。



## 技能

各角色的技能会随着搭档的不同而不同，具体组合见下表：

| 角色 | B键 | B键(空中) | A键(空中) | 其他 |
|---|---|---|---|---|
| | 滑铲 | 无 | 无 | 弹簧等高跳机关弹起后←/→+R，↑+R，↓+R(以下简称弹簧技) |
| | 火焰飞铲 | 加强跳跃攻击<br>↑+B上升冲刺攻击<br>↓+B下落球形攻击 | 无 | 无 |
| | 滑铲 | 无 | 水平冲刺攻击 | 在水中时有气泡保护，不会窒息 |
| | 锤子攻击 | 跳跃攻击 | 无 | 跳跃为直身跳<br>在滑轨上用滑板滑行 |
| | 尾巴攻击 | 无 | 飞行(A键连打)<br>在水中为游泳 | 弹簧技 |
| | 尾巴旋转攻击<br>长时间会晕 | 加强跳跃攻击 | 飞拳攻击 | 水中游泳时，按B键可以加速 |
| | 尾巴攻击 | 无 | 飞行(A键连打)<br>在水中为游泳 | 无 |
| | 锤子攻击 | 跳跃攻击 | 飞行(按B键为锤子攻击)在水中为游泳 | 跳跃为直身跳 |
| | 组合拳 | 无 | 飞撞攻击 | 无 |
| | 火焰升龙拳 | 无 | 飞拳攻击，碰到墙时可爬墙，在水中为游泳 | 能浮在水面上 |
| | 组合拳 | 无 | 滑行，碰到墙时可爬墙，在水中为游泳 | 能浮在水面上 |
| | 锤子攻击 | 跳跃攻击<br>↓+B 火焰独龙钻 | 滑行，碰到墙时可爬墙，在水中为游泳 | 能浮在水面上<br>爬墙时，墙方向+A键<br>墙壁冲刺 |
| | CHAOS冲击波 | CHAOS冲击波 | 飞行(A键连打，B键取消) | 能浮在水面上 |
| | CHAOS锁定攻击 | CHAOS锁定攻击 | 用伞滑行 | 无 |
| | CHAOS锁定攻击 | CHAOS锁定攻击 | 飞行(A键连打，B键取消) | CHAOS会围绕身体旋转，有攻击判定 |
| | 锤子攻击 | CHAOS锁定攻击 | 飞行(A连打，B取消)水中不能 | 跳跃为直身跳 |
| | ↓+B 下落攻击 | | | 弹簧技 |
| | 锤子攻击 | 锤子攻击，↓+B<br>锤子旋转攻击 | 飞撞 | 无 |
| | 锤子攻击 | 二段跳锤子攻击 | 气球滑行 | 跳跃为直身跳<br>↓+A 变为小跳，小跳中B键 滑铲 |
| | 大锤攻击 | 锤子攻击，↓+B | 无 | 跳跃为直身跳 |
| | ↓+B 反弹攻击 | 锤子旋转攻击 | | ↓+A 变为跑 |
| | 锤子攻击 | 锤子攻击 | 气球滑行 | 跳跃为直身跳，<br>↓+A 变为小跳，<br>小跳中B键 滑铲，<br>弹簧技 |

## 合体技

※在使用合体技是除了需要一定时间蓄力外，还要在状态稳定时才能放出，而且其间不能使用其他技能。

搭档角色可以发动合体技（R键蓄力），每个角色作为搭档时的合体技是固定的，分别为下表：

| | 地面 | 空中 |
|---|---|---|
| | 冲刺 | 冲刺 |
| | 高跳(有一些角度) | 飞行(按A键连打) |
| | 投掷攻击 | 空中滑行(B键取消) |
| | 召唤CHAOS | 二段跳同时召唤CHAOS |
| | 高跳(竖直方向) | 二段跳 |

## 属性系统

除了招式外不同角色的组合还会形成不同的属性，共有三种，具体组合如右表。

| | |
|---|---|
|  | 代表速度，该属性下的角色可进入第四奔跑状态。其中索尼克可通过一段时间的加速进入第四奔跑状态，其他角色则要靠发动索尼克为搭档时的合体技进入。但在蓄力状态下不能进入。 |
|  | 代表力量：该属性下的角色攻击招式会变得丰富华丽。 |
|  | 代表悬浮：该属性下的角色在空中拥有悬浮能力。 |

## 地形因素

游戏中存在多种坡度的地形，会对奔跑的速度，跳跃的高度产生影响。奔跑方面，上坡时加速能力会降低，进入下一奔跑状态的时间会延长，而且坡度越大时间越长，坡度过大时还会减速；下坡则有利于加速，很快会进入下一奔跑状态。而坡度对跳跃的影响更大，前面提到起跳时的速度决定跳跃的角度，这个角度并不是绝对的，它只是起跳时的方向和起跳前奔跑方向的夹角，如果在斜坡上起跳其实际角度为原来的角度与坡度之和。(上坡为正，下坡为负)所以在上坡起跳时高度由起跳时的速度和坡度共同决定，起跳时速度快，坡度大跳得就高，反之则低。在游戏中要根据地形灵活应用。

## 各种机关

游戏中存在多种机关，有些是根据关卡的特点而特有的，而有些则普遍存在。只有了解它们的性能才能更好的通关。

### 弹簧




▲最常见的机关，种类众多。最常见的是一触即发型，八个方向均有放置。水平方向的可将角色直接加速至第三奔跑状态。还有需要先开启机关才能使用的弹簧和根据踩压力度决定弹起高度的弹簧，由于使用时间较长所以很少使用。

### 单杠

▶抓住后不断旋转，可以任意角度跳出。水平方向跳出后可进入第三奔跑状态。

### 滑轨




▲在上面滑行时的下坡加速非常快，跳跃和蓄力可从上面脱落。

### 加速板




▲可将角色直接加速到最高速度(速度属性的角色为第四奔跑状态)

### 弹竿




▲出现在平台边缘，可将角色弹起一定高度，并可使用弹簧技。



# ZONE篇

## 线路

挑战时间前一定要充分了解地图，本作的地图十分复杂，要想取得好成绩就要先找到最佳的线路，如果只是根据游戏中箭头的指示跑往往会绕很多弯路。此外，最佳线路不一定是最短线路，是能使选定角色充分发挥其自身机能跑出速度的线路。即是说选用不同的角色最佳线路也会不同，所以角色的选择同样重要。

## 角色选用

索尼克，无疑是最佳人选，靠自己加速即可进入第四奔跑状态的奔跑实力，可以更充分地利用其搭档的合体技，而且在特尔斯做搭档时的弹簧技也可以解决空中招式不足的缺点，B键的滑铲则可作为强力刹车使用。

特尔斯，由于其高跳和飞行的合体技十分好用，使其成为最理想的助手，所以也较少有机会使用。

纳克尔斯，招式十分华丽，但出招慢且破绽大，所以战斗时并不好用，倒是爬墙的能力和可击碎特定墙壁的能力有时很起作用。

克莉姆，看似弱不禁风，但其CHAOS攻击及其强力，尤其是在纳克尔斯和特尔斯做搭档时的CHAOS锁定攻击更是霸道，堪称BOSS杀手。

艾米，锤子的攻击力很强，但无论使用或做搭档跳跃都变成直身跳，从而失去空中加速能力，所以几乎不会被用到。




## 技巧

角色和线路确定后，过关中最重要的是要尽快进入高速然后保持住速度，尽量不要被障碍碰到而减速。由于和赛车游戏有些类似，以下借用一些赛车名词用以说明。

起步：由于跳跃的加速效果更好，所以通常以跳跃起步。在水平地面上，两次大跳或三次小跳即可进入第三奔跑状态，此后跳跃便不能加速。如果遇到斜坡则要通过大小跳的组合避开。

过弯：关卡中会有许多障碍，碰到后会影响速度，应尽量躲开。通常可以利用障碍前的斜坡产生的高跳或合体技的高跳越过，如果需要弹簧越过在落地前可用弹簧技←/→R加速。在跳跃中，则可用减速对跳跃轨迹进行调整以避免撞墙减速。

## ZONE1 ROUTE99

游戏的第一个舞台，地形并不复杂也没有特别的机关，所以跑起来非常顺畅。

### ACT 1

**最好成绩：** 0'47"12

**推荐角色：** 索尼克&特尔斯

**流程要点：** 第一关比较简单，障碍和分支路线较少可充分发挥第四奔跑状态的速度。



▲开始后，经过两次跳跃加速，在如图处起跳可越过前面的高坡。

▲终点前利用弹簧技→+R产生的滑行过关。

### ACT 2

**最好成绩：** 0'56"78

**推荐角色：** 索尼克&特尔斯

**流程要点：** 本关开始时的地形会迂回上升，用特尔斯搭档的高跳会节约很多时间。最后一直按加速即可过关。



▲此处用弹簧技→+R 从杂兵下通过。

▲这里被弹竿弹起后可用弹簧技↑+R直接抓住上面的单杠来节省时间。

### ACT 3

**最好成绩：** 1'06"62

**推荐角色：** 索尼克&特尔斯

**流程要点：** 关卡的长度有所增加。添加了新机关跷跷板，但使用时间太长，还是特尔斯

的高跳省时。



▲这里要用减速躲过墙角保持速度。 ▲站在跷跷板的中间垫脚起跳可直接抓到上面的弹竿。

## ZONE 2 SUNSET HILL

本关增加了一些符合场景特点的机关和水中场景。

### ACT 1

**最好成绩**：0'52"08

**推荐角色**：索尼克&特尔斯

**流程要点**：开始后利用斜坡可跳上四级台阶，然后尽量利用高跳走较为顺畅的上层路线。水中的速度会减慢很多一定不要进入。另外只有第二奔跑状态以上的速度才能在水面上奔跑。




▲在这个位置起跳可以穿过前面的滑轨，直接前行。

### ACT 2

**最好成绩**：0'37"03

**推荐角色**：索尼克&特尔斯

**流程要点**：用时最短的一关，原因是本关开始后有一个无法冲上去的高坡，但只要利用特尔斯的飞行合体技上去后则一直加速就可到达终点。




▲这种弹簧很难使用，还是用高跳省时，但要离弹簧有些距离才能有角度上去。

### ACT 3

**最好成绩**：0' 53"99

**推荐角色**：纳克尔斯&特尔斯

**流程要点**：本关需要对付BOSS，但使用纳克尔斯更主要是要利用其爬墙的能力。进入这个洞中后前行，爬上尽头的高墙，然后向右跑即可到达关底。与关底BOSS战斗时需要攻击四次才可取胜，尽量不要站在角落，可减少它使用空中俯冲的攻击，这招无敌时间较长很浪费时间。此外BOSS受攻击后会有无敌时间和短暂的判定消失，所以击中BOSS后可以不必躲避。




## ZONE 3 OCEAN BASE

这个舞台地形以上升为主，且增加了一些新机关，如可以连跳的瀑布，能一击必杀的移动方块，管道抽风机等等。

### ACT 1

**最好成绩**：0'46"32

**推荐角色**：索尼克&特尔斯

**流程要点**：本关有很多角度极陡的坡和加速板，可以充分发挥出速度属性的优势。而且地形以上升为主，使用特尔斯的高跳可以节省很多时间。




▲这种角度的斜坡不是速度属性的角色很难跑上去。

## ACT 2

**最好成绩：1'12"50**

**推荐角色：索尼克&特尔斯**

**流程要点**：开始后利用高跳节省时间可钻过移动平台，后面的地形几乎竖直上升，连续高跳即可通关。



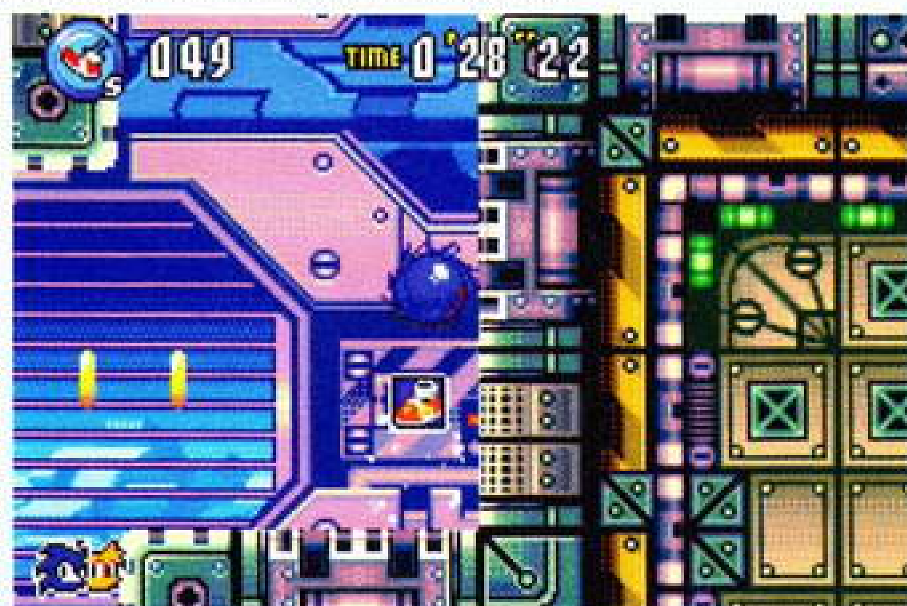
▲此处使用弹簧技→+R加速以免被挤死。

## ACT 3

**最好成绩：0'49"55**

**推荐角色：索尼克&特尔斯**

**流程要点**：这一关路线很曲折，为了提高速度，关卡中的加速道具一定要拿到，这样可以缩短加速时间，提高成绩。



▲在这里取得加速道具。

## ZONE 4 TOY KINGDOM

这个舞台的路线多为直角还有很多障碍，所以很难冲起来，要尽量控制好跳跃的力度和速度，躲开障碍来提高速度。

## ACT 1

**最好成绩：0'48"95**

**推荐角色：索尼克&特尔斯**

**流程要点**：从这一关开始，出现了十字形活塞式机关，运动周期很长，如果不能第一时间赶上就需要等上很长时间，所以前面一定得抓紧时间才能赶上其移动的节奏。



▲在这里起跳可以直接到达最上层。

## ACT 2

**最好成绩：0'56"48**

**推荐角色：索尼克&特尔斯**

**流程要点**：流程中仍有多处机关挡路，要抓紧时间赶上几处移动平台才能取得好成绩，一旦被卡住，就需要再等机关运动一周期才能通过。



▲跑动中按↓可使出滚动攻击，节省时间。

## ACT 3

**最好成绩：1'18"57**

**推荐角色：克利姆&特尔斯**

**流程要点**：这一关十分讨厌，全关没有加速板，而且路线复杂，很难跑起来。克利姆空中的滑行可以起到二段跳的作用，以改变跳跃轨迹躲开墙角及杂兵。最后还要挑战BOSS。这次BOSS增加了地对地的导弹攻击，可以站在BOSS身边躲开，利用克利姆的CHAOS攻击可以很快解决。



▲在BOSS身边就能躲避导弹的攻击。

## ZONE 5 TWINKLE SNOW

一，跑起来十分顺畅。增加了矿车及雪地地形。

### ACT 1

**最好成绩：0'48"95**

**推荐角色：索尼克&特尔斯**

**流程要点**：在雪地里行走会很慢，尽量跳跃以节省时间。矿车的行驶速度很快在快到终点前可提前跳出。




▲矿车下坡时速度会比索尼克奔跑更快。

### ACT 2

**最好成绩：1'20"45**

**推荐角色：索尼克&特尔斯**

**流程要点**：开始时的移动机关会挡路，所以有时间拿一个防护膜。最后的水中场景可以利用弹簧技↓R缩短上浮的时间。




▲这里的杂兵可以利用之前拿到的防护膜对付。

### ACT 3

**最好成绩：1'06"58**

**推荐角色：索尼克&特尔斯**

**流程要点**：本关的场景虽长，但地势较平坦，经常可以跑出高速。这要注意几个位置的高跳即可，所以非常简单。

## ZONE 6 CYBER TRACK

风格非常独特的一关，出现了许多全新的机关，其用法和前面大相径庭。

### ACT 1

**最好成绩：0'49"35**

**推荐角色：索尼克&特尔斯**

**流程要点**：这关开始新出现一种移动机关，进入会选择方向，一定要事先知道其路线分别是什么，否则选错会绕很多弯路。




▲这种机关选择方向的顺序是先上(左)后下(右)。

### ACT 2

**最好成绩：0'39"55**

**推荐角色：索尼克&特尔斯**

**流程要点**：这一关出现了重力转换装置，开始时可能会不适应，在反向时方向并未变化，只是人物倒置。过关前的弹簧可以在上升时接触边缘使用，不必等到落下时再踩。




▲弹簧的边缘其实也有判定。

### ACT 3

**最好成绩：1'48"82**

**推荐角色：克利姆&特尔斯**

**流程要点**：路线最长的关卡之一，而且关卡最后需要使用类似强制卷轴的机关，很浪费时间。利用克利姆的飞行能力可以节约一些时间。BOSS战时，由于是最后一次登场，所以BOSS的招式变得非常厉害。空对地导弹和冲

向角落的抓技都有较长无敌时间，而且在角落还有防护膜保护。只有利用其冲刺时的空隙才可进行攻击。克利姆的远距离攻击能有效打击BOSS，且不易导致BOSS使用无赖击。



▲克利姆在BOSS战中表现出色。

## ZONE 7 CHAOS ANGEL

游戏的最后一关，集合了以前各关难点，且场景全都极其庞大，难度之大绝对无愧最后一关。

### ACT 1

**最好成绩：** 1'35"18

**推荐角色：** 索尼克&特尔斯

**流程要点：** 地形庞大，加上线路也是纵横交错，所以要想快速过关并没有捷径，只能尽量减少失误，熟练掌握以前用过的各种技巧才能节约时间。

### ACT 2

**最好成绩：** 1'46"93

**推荐角色：** 索尼克&特尔斯

**流程要点**：本关的路线较上一关更为复杂，共分为三个区域，每个区域又分为多条线路，各条线路又有很大区别，所以需要根据角色的特性选择最适合的线路才能取得好成绩。



▲这种地形其实并不危险，可以当作落脚点。

### ACT 3

**最好成绩：** 0'59"50

**推荐角色：** 索尼克&特尔斯

**流程要点：** 游戏的最后一关，移动需要搭乘移动的平台，类似于强制卷轴的关卡。如过度依靠平台，过关时间会很长。但是针刺地形边缘并没有攻击判定，可以作为落脚点，所以利用特尔斯的高跳与飞行合体技能节约大量时间。



▲前面需要计算好时间，才能赶上这个机关移开。



# 火热秘技

## NDS 网球王子2005 水晶强袭

**伦子的出现**

伦子的出现是随机的，在斯密斯的商店里，不论已经拥有多少位选手都有一定几率会遇到伦子在帮忙看店（笔者就遇到了，可是当时没带够钱），在全部女性选手（橘杏，樱乃）可以选择的情况下，（即可做选手选择，教练不算）此时可以花 90000000 签约。

**DUS 的出现**

其实 DUS 模式的出现不像大多攻略上写的要得到全 6 个隐藏角色（即斯密斯，伦子、长发亮、六角淳、假柳生、假仁王），反而一个都不需要，真正的条件是：1.只要除上面的斯密斯和伦子外，其他所有球员可用，教练可用；（长发亮、六角淳、假柳生仁王等需要买的东西一概不需要）2.所有比赛都获得冠军。只要做到以上两点即可。



**关于比赛的补充**

所有比赛的出现大多要通过其他的比赛来获得，但有两个例外，1.DUS 模式，上面已经说明了；2.爆庭－双模式，这个模式是通过 P 越前龙马 C 越前南次郎组队全国大会－双打比赛获胜取得的，各位卡住的玩友们继续努力哦。

——danniell

## GBA 超人

**选关密码**

| 密码 | 关卡 |
|---|---|
| J9jjbp | Bonus 关卡 |
| Q#aaTa | 第 2 关 |
| g#ab2o | 第 3 关 |
| A#asAp | 第 4 关 |
| APIsXp | 开启 1 至 7 关 |



## GBA 火焰之纹章 烈火之剑

**◆控制未行动的敌人**

埋下爆炎，当敌方行动的瞬间 RESET，然后读取中断记录，这时可以控制敌方未行动的敌人。




▲爆炎在中文版中的译名为"火炎爆弹"。

**◆ BUG 枪的取法**

第 26 章女龙骑将维达身体上有一把附加能力的B级投枪，对维达使用"控制未行动的敌人"的方法，控制她后可以将她身上的BUG枪交换到附近有绿色物品的敌人身体上，再将此敌人击倒就可以取得枪了。

## GBA 洛克人EXE5

### ◆实用秘技

进入 PROGRAMME 改造程序界面，将光标对着想要简化的程序块上，按住右键输入相应的指令即可缩小该程序块的面积，部分实用的如下：

| 程序块 | 指令 |
|---|---|
| スーパー アーマー | RABRA LLRBA |
| カスタム1 | AARLB ABALB |
| メーガー フォーダ | BBABB RRLAR |
| エーア シューズ | BLBAB LBBAA |
| コレクタズ アイ | BRALA RBAAB |
| ファースト バリア | RLABB ARALR |
| シールド | ABARA LRBBA |
| リフレクト | LLRBL LAALB |
| バスター パック | LLRAR LBLAR |
| アンダ シャツ | ARBBR LRALA |
| セルフ リカバリー | RLRLR BBRAB |
| ボーディ パック | BARAB RLRRA |
| タンゴ サポート | LBLAB LABAL |
| ラッシュ サポート | RBLRB RLLRL |
| ビート サポート | ABBRA ABRBR |
| バッグ ストッパー | BABLA BRLRB |
| ダンディズム | RRBBR BRBAA |
| ユモアセンス | ABLAR ABLRL |
| ミリオネア | RLRAR RLLLR |

再次输入也可恢复原来大小

——levelup 电鱼

## GBA 数码暴龙大战2

这款对战型的游戏玩起来还是比较有意思的，角色的动作还不少，有点大乱斗的感觉，推荐大家试试，这次送上该游戏的一些秘技。

### ◆隐藏的迷你游戏

只要用任意角色将游戏爆机，便可开启隐藏的射击迷你游戏。

### ◆获得隐藏角色 Loweemon

选用任意两名角色爆机一遍便可。

### ◆获得隐藏角色 ExAgunimon

所有 6 名角色都爆机一遍，并且 Agunimon、Kumamon 或者 Kazemon 其中任意一个取得 800 点的成绩。

### ◆获得隐藏角色 ExLobomon

所有 6 名角色都爆机一遍，并且 Lobomon、Beetlemon 或者 Loweemon 其中任意一个取得 800 点的成绩。



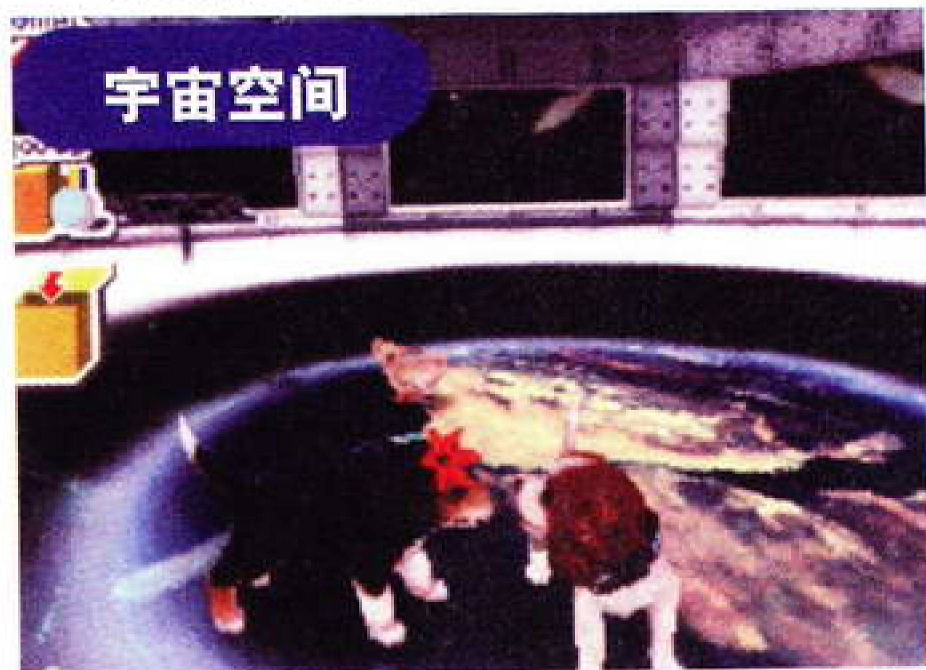
## NDS 任天狗

### ◆饲主点数的秘密

在饲主情报画面能够看到“饲主ポイント”（饲主点数），相当于与狗狗的亲密度，这个数值如果达到一定点数，可以获得特殊的房间，不过还是需要购买才行。其中，饲主点数达到 6000 点的话，可以花 1000 万买到“桌上空间”；饲主点数达到 12000 点的话，可以花 3000 万买到“宇宙空间”。




▲“桌上空间”，狗狗变成了迷你型的了。




▲在“宇宙空间”中，地板都是地球的造型。

# M3 for GBA 抢先实测

文 gokumine 编 马修

从M3（电影卡三代，以下所有提到M3的地方均指M3 FOR GBA版本）最早的报道到现在，已经有好几个月了，本月3日终于收到了M3的第一批卡带。漫长的等待不知道玩家是否已经厌倦，不过现在等待终于结束了。M3之所以延期到现在，这里面可不是一句两句可以说得清楚的，首先厂家对M3的规格做了大幅度的修改，本来全部支持DS游戏、GBA游戏和电影播放的规格被修订成只支持GBA游戏和电影播放，造成这次调整最主要的因素就是成本和ROM格式。首先GBA版本的M3支持的DS格式是DEMO和自己的专用格式，并不兼容市面上提供下载的烧录卡用ROM，而要兼容这些ROM就要在原本的硬件上增加成本，出于这些考虑厂家不得不把先期的一批M3定位成低端，并只针对邮购销售100套限量版。（普通的量产版本还是会在全国各地上市，只是产品外壳颜色将不使用银色而使用其他彩壳。）。不过正是因为如此，使得只有GBA主机的那些玩家，也就是说不在乎NDS游戏支持的那部分玩家就可以用比较低的价钱购买适合自己的产品，而不需要花更多的钱去购买自己用不到的功能。而且仅出售100套的产品也使得比较有收藏价值，可惜的是没有单独的编号来显示玩家购买的号码。好了，下面就开始我们的硬件测试吧。

■M3外包装。




## 硬件规格

一、新一代强大硬体架构：新一代硬体系统（采用超低电压版双CPLD，256Mbit 高速缓存，8Mb超大硬件存档芯片，RTC时钟部件等）装配电影卡最新DoFAT内核，支持DMA传输，配置完善，实现了电影、音乐、游戏等各种功能的高效稳定运行。

二、便于使用的图形视窗界面：通过精心设计的简洁美观的图形操作界面，能令功能选项上下、左右切换，自动的文件管理系统，令电影、音乐、图片、游戏、电子书等文件的选择确认更加便利。新的进化性硬体平台，增加了更多丰富实用的功能。完善的界面设计方案，可以完全兼容电影卡以往的皮肤界面或自制新的皮肤，让你个性十足。




▲M3操作主界面。

三、超级内核升级及功能扩展：M3的全新强大硬件平台，将获得更为灵活的对应性和扩展性。双CPLD可编程逻辑芯片，提供强大的可升级能力。GBA游戏、NDS游戏以及各种游戏共存的合卡系统，让日常的使用更为简单和便利，充分发挥电影卡Evolution的超大空间优势。标准32MB缓存，使得程序的开发空间非常灵活和强大，配合新的Passkey，各种基于PDA平台的软件移植将变得十分方便并可在NDS上轻松实现指向操作。

四、标准装配新水晶引擎：新水晶引擎已成为标准，装配件能提供高画质和高音质的新水晶引擎，并可以实现1：1以内（即小于播放时间，电脑P4 1.8G以上配置时）用时的转换效率，展现掌机领域新视觉时代的新感受。

新水晶引擎可以与DirectX媒体库无缝对接，几乎所有Windows Media Player能够播放的影音格式都可以进行转换。新的转换引

擎将提供更高的稳定性，并可以加载多种视频、音频滤镜，满足各种情况的需要。视频滤镜有：画面进一步锐化、弯曲锐化、移除LOGO、视频杂波滤波等共24种；音频滤镜有：杜比译码器、智能音量、音量均衡器、音频降噪、声道互换等共14种滤镜，并且可以同时启用多个滤镜配合以达到最佳效果。

转换软件提供针对GBA/GBASP的TFT反射型液晶和GBM/NDS的TFT半透明背光式液晶的两种显示特性，确保在任天堂的各种掌机上都能够获得最佳的显示效果。并且提供4种画面模式：超精细、精细、正常、经济。4种画面模式将满足各种不同的需要，有效利用储存卡的空间。

五、9小时的电池续航能力：即便增加了更多的功能和硬体配件，M3依旧保持有9小时的超长使用性能。（根据所使用的功能和游戏主机的不同，电池使用时间会有所出入。）

从上面的硬体规格，大家是不是对这款硬件有了更深入的了解？其实本次M3的最大特色除了新水晶引擎以外，增加的另一个功能就是支持GBA游戏。在支持GBA游戏方面兼容所有ROM的运行，已经保证所有ROM能够正常存档，不需要任何补丁就可以直接支持。存档方面吸引人的就是实现即时存档功能，可以随时随地记录游戏存档，并且可以随意地将存档保存在CF卡上。在存档保存上M3厂家做了大量研究，采用独特的硬体设计和写入方式，完全杜绝了低电压操作及保存中断电造成CF卡烧毁事件的发生。




▲M3个人目录画面。

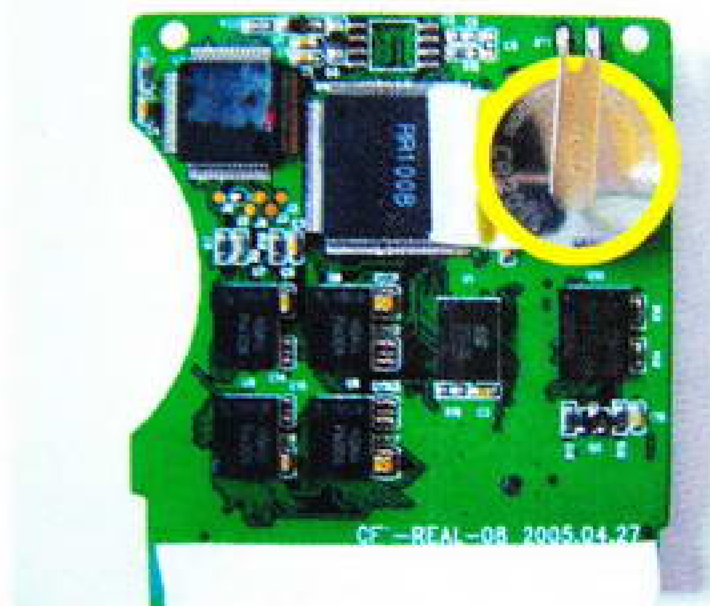
## 硬件实体

这次M3的上市显得比较仓促，整套卡带都没有提供水晶引擎的转换软件和烧录软件，直到收到卡两天以后，才在其官方主页上提供下载，这点做得不是太好，卡带的前后外壳这次一改以前不容易拔插的现象，改进后的外壳很轻松就可以插进主机，基本上作到了和GBA正版卡带一样的厚度。




▲M2 和M3对比。

M3的包装和M2比较类似，都是采用一个硬质塑料外套包裹里面的纸质包装盒，包装的构图没有太多的变化，只是文字叙述上变成了3代的。打开包装里面是一个银色卡，外形上只有商标的位置发生了变化，变化的主要原因就是卡带内部增加了大量的芯片。打开卡带外壳就可以看见里面的8个主要芯片，比较起M2的芯片来说增加的可不是一点，里面主要增加了8M存档空间、控制芯片、时钟芯片、高速RAM等。为了保存游戏存档还有一块松下的锂离子电池，由于线路繁布而采用了6层的PCB（其他同类产品最多使用4层PCB），由此可见M3的技术含量相当高。从PCB上印刷的文字可以看见是2005年的4月27日，不过上市却是在7月上旬，从PCB完成到上市历时了两个多月。




▲M3 内部构造图。

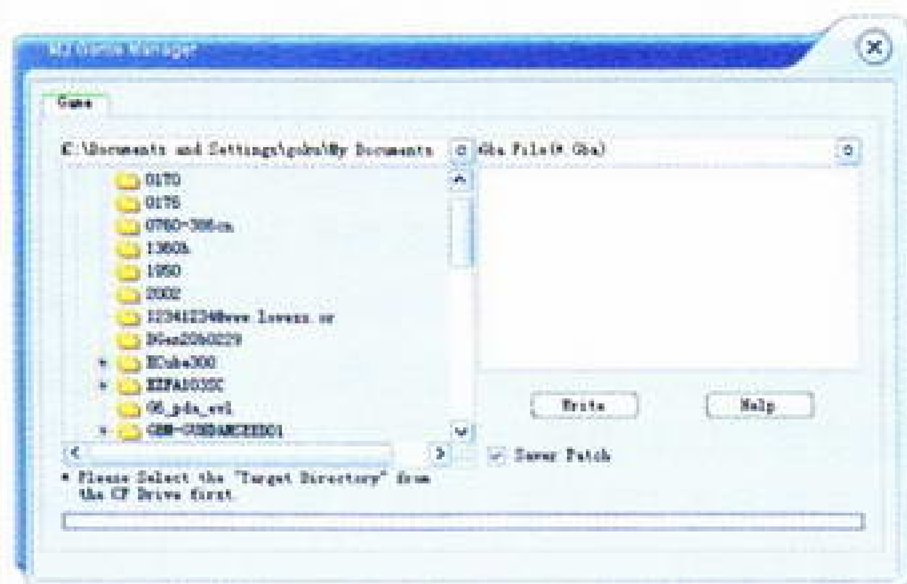
## 软件应用

M3的软件一共有两个安装包，一个是GBA游戏烧录软件，一个是视频、音频相关转换软件。我们先来看GBA烧录软件M3 Game Manager。

### GBA游戏烧录软件

关于GBA烧录有两种方法，M3运行时，

由于ROM是直接拷贝到CF卡中的，因此烧录ROM时直接将其拷贝到CF卡相应的目录中即可（目录根据个人需要自己建），相当方便。而M3 Game Manager的作用除了可将软件拷贝到相应的目录外，还可以给ROM打上存档补丁，不过这个存档可不是存档格式的兼容补丁，而是即时存档功能的补丁，只有在打上补丁的情况下，运行的时候才可以拥有即时存档功能。运行M3 Game Manager软件，会发现软件非常简单，左面是拷贝ROM的路径选择，根据自己的需要选择相应的保存路径。当选择好就可以"Write"进行烧录，点上后会出现ROM选择画面，选择需要打补丁的ROM，当打好补丁以后就在右面的空白窗口中显示出已经打好补丁的ROM。在打补丁的时候，软件上的"Saver Patch"一定要打上勾，不然ROM只能拷贝到相应的目录，而不会打上补丁。



▲烧录软件M3 Game Manager。

## 视频音频转换软件

另一个软件是M3 MEDIA CONVERTORv2.0，安装以后会出现5个对应的软件，分别是：M3 DVD转换工具、M3电影转换工具、M3图片转换工具、M3音乐转换工具和转换向导。

我们先来看"M3 DVD转换工具"，M3 DVD转换工具是最新加入的转换功能，以前在转换DVD的时候需要把字幕和音频都整合到一个文件中，然后再进行转换，而有了M3 DVD转换工具以后就可以直接选择需要的字幕和音频直接进行转换，其中在高级设置中可以修改转换时候的一些参数，可根据自己的需要调整，不过为了照顾普通玩家，软件自动提供了GBA和NDS的两种默认模式，以对应GBA和NDS的不同性质的屏幕，显得很人性化。工具还有一个最大的修正，那就是把以前出现的影音不同步现象做了调整，使其正常化。



▲M3 DVD转换工具。

而M3电影转换工具和以前M2的工具在使用上没有什么区别，惟一不一样的就是和DVD转换软件一样，提供了大于GBA屏幕分辨率的影片转换，以配合以后NDS全屏播放的需要。其软件内部使用最新的水晶引擎，不仅压缩速度比以前要提高不少，转换效果更是不能同日而语。



▲M3电影转换工具。

另外的M3图片转换工具、M3音乐转换工具就不多介绍了，因为和以前的软件都是一样的，只是在这次的音频处理上和转换影片



▲M3图片转换工具。




▲M3音乐转换工具。

的软件一样采用了新的技术，以防止声音放大以后失真。而转换向导就是一个完全对应第一次使用的新手设计的，可以一步一步按照软件提示转换影片。

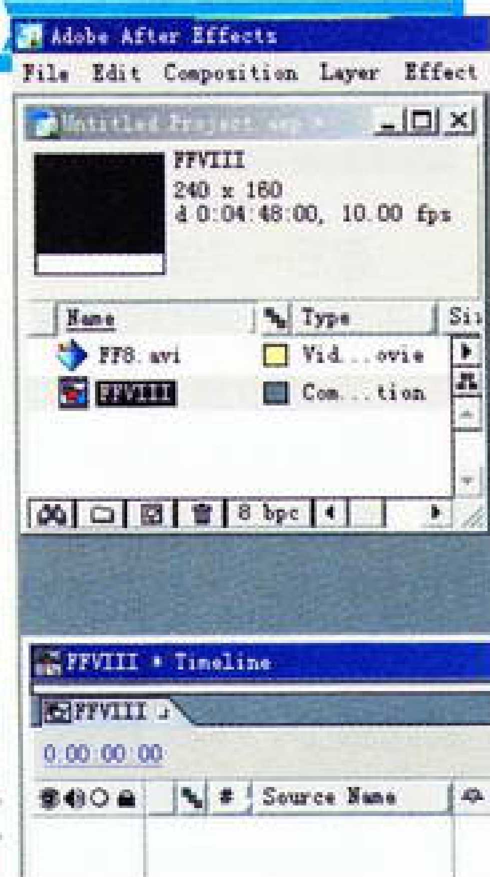



▲转换向导。

对于这次转换速度的提升让人比较满意，以我的机器为例，P4赛扬 2.4 的CPU，256M DDR内存，GF4的显卡，影片播放时间和转换时间的比例就可以达到1：1以内，比以前的软件提高了很多。以后转换软件再也不用头痛了。上面的各种转换软件，基本包括了电脑上使用的全部视频、音频和图片格式，基本碰不到不能转换的格式。

## 影音对比

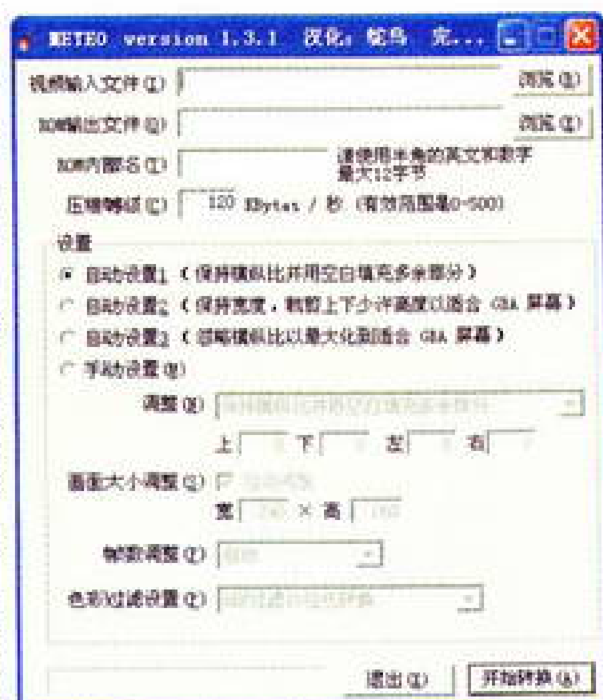
为了验证这次的影音功能，我将给大家做一个非常全面的测试，分别要对能实现影音功能的其他软件、硬件和M3新水晶引擎进行完全对比测试，测试使用软件、硬件如下：VIDEOGBA（也就是大家以前所说的老虎头软件）、meteo（可控AVI格式转换软件）、AM3压缩技术、SC卡、视频转接卡、M2水晶引擎、播放君。




▲老虎头软件影片转换截图工具。

VIDEOGBA是GBA上最早实现看影片的工具，软件转换好以后有一个老虎头的标志，想必大家都比较有印象吧。该软件需要分别先把影片的音频部分和视频部分分离出来，然后把视频部分转换成GBA屏幕大小的BMP图片，并按照每秒N张的数量抓出来，转换一个几分钟的影片光图片就能上G，等转换好以后再转换成专用bin格式，最后再把转换好的音频一起合并起来组成最后的GBA默认格式。制作起来不仅要花费大量的时间和精力（以前我提供下载的时候都是一晚上一晚上的转），而且效果也差得够可以。

Meteo是个后来居上的软件，现在还有不少的朋友一直在使用，这个软件的好处是直接转换AVI格式的影片，转换后直接生成GBA文件，而且可以自己控制转换的效果，惟一比较遗憾的就是压缩能力太差，如果要影片清晰，256Mb（由于GBA机能，ROM最大只能到这个容量）最多也就看个MTV，再长的影片就不成了，影片播放的时候也是要一直看到尾，不能控制。




▲METEO软件转换工具。

AM3压缩技术最早是以播放器的形式发售的，不过后来被其他厂家所使用，直接把影片用到了GBA卡带的制作当中，推出了大量的GBA卡带形式的动画，而不少的GBA游戏也采用这一技术，最典型的要算《王国之心》了。AM3压缩技术是目前所有软件中最好的，256Mb的卡带，最多可以装一个小时左右的影片，而且效果比Meteo也要好；缺点也是显而易见，不能根据自己的喜好随意转换自己的影片。




▲AM3公司电影播放工具用影片。

SC卡是使用CF卡作为ROM载体，大大

节约了卡带的成本，同时又能够播放电影使得卡带实用性大增。SC卡的电影功能是一直受争议的，因为厂商完全是使用电影卡厂家的技术和软件，不过由于电影卡升级到水晶引擎软件，使得SC卡不再能使用，目前SC卡只能是使用电影卡厂家早先推出的非水晶引擎软件进行电影转换。由于当时的技术问题，最初的软件清晰度和压缩度都不是太好，而且超长的转换速度让玩家很是头痛。大家从照片中可以看出，SC卡兼容的早先电影卡软件已经远远不能达到现在玩家的需求。


▲早期电影卡转换软件。


▲早期电影卡软件转换影片效果。

视频转接卡是GBA上推出的一种AV接口的软件，在使用的时候需要把AV视频和音频线一起接到卡上，然后通过GBA的屏幕进行播放，好处是不用考虑软件转换问题，不过需要配合携带VCD等设备才能得到便携的效果。软件播放的时候直接把画面缩小到GBA屏幕的大小，因此会造成一些失真，不过在一般浏览VCD的时候效果还是要超过电影卡最初的软件效果，音频方面由于使用的自带的耳机接口，使得声音没有进行二次处理就直接输出，效果出奇的好。


▲AV转接器硬件。


▲AV转接器播放DVD影片时的效果。

M2水晶引擎软件转换的影片目前只有电影卡厂家提供下载，而软件并没有对玩家放出，水晶引擎主要是针对M1初期的一些问题进行的升级，同时M1和M2都需要升级内核才可以播放，水晶引擎在以前画面存在的马赛克方面下了很大的工夫，使影片中的像素变的更精细，细节表现更突出，不过字幕问题依然是没有解决，转换的影片都需要大字幕版本才能看清楚。


▲M2用水晶引擎影片播放效果。

最后一个播放君是任天堂的官方播放器，播放君最大的特点就是使用ASF格式影片，并不需要特制的影片格式，在转换上只是将其他格式的文件缩小到GBA屏幕解析度而已，因此不管是效果还是质量都是上面软件所达不到的，而且不会出现影音不同步的现象，惟一的一点遗憾就是软件支持的转换格式比较少，RM、RMVB等一些常用格式都不能直接支持，需要二次转换。

目前市面上能实现在GBA上看影音的设备都被网罗到了，那么下面就来看看真正的主角吧。M3使用了最新的水晶引擎高速压缩

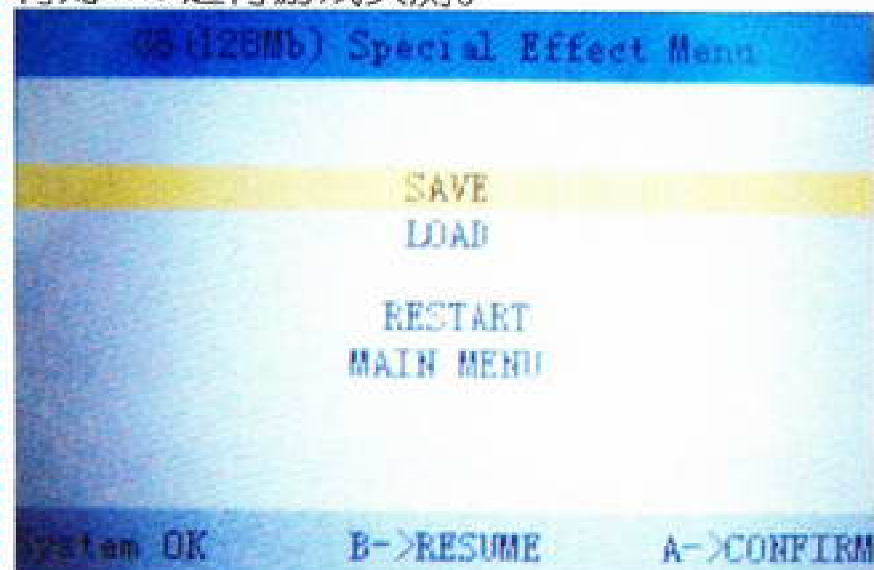
方式，在以前水晶引擎的基础上对画面进行大幅度提升，使得画面达到了播放君之上的水平，同时针对字幕问题加入了字幕智能强化补偿功能，使得小字幕的影片也能看清楚文字了，毕竟M3把对手直接定位成任天堂的“播放君”。



▲M3用新水晶引擎转换影片效果。

## 游戏功能对比

M3本次最大的卖点就是增加了GBA游戏功能，为了更好地支持GBA游戏，M3不仅加入了时钟震荡器以支持游戏的时钟功能，还增加了硬件存档功能，并考虑到CF卡的大容量，又增加了一个8Mb的存档空间（单独存档空间就可以拷贝一个64Mb的游戏），电池使用的是比普通电池价格高几倍的松下锂电，确保了电池质量。为了确保ROM的运行，M3使用了高速256Mb RAM芯片，以提供高速的运行环境，不需要对游戏打补丁即可以无延迟运行。通过对ROM进行打补丁，可以直接进行即时存档功能也是M3的一大特点。不过增加了如此多的功能，在耗电量上并没有增加，基本上和M2的电力消耗持平。下面将对M3进行游戏实测。




▲即时存档画面。

首先我们要进行的是存档实验，对FLASH1M、FLASH512K、EEPROM和SRAM4种存档类型进行实验，分别对应游戏《口袋妖怪 红宝石》、《最终幻想战略版》、《我们的太阳》、《恶魔城 晓月圆舞曲》，游戏全部采用未打补丁的版本，直接使用USB口读卡器拷贝到CF卡中，不经过其烧录软件。经过测试，M3对以上4个版本的ROM存档支持完美，可以直接保存，同时对应的时钟功能也很完美，没出现任何不兼容的情况。



▲即时存档画面。

接着，使用专用烧录软件对ROM进行打存档补丁，然后拷贝到CF卡中，在游戏的运行过程中，按L+R+A+B就会弹出菜单，可以对游戏进行即时存档，同时还能读取存档、复位游戏和回到功能菜单（软件一开始运行的画面，可以退出游戏使用其他功能）。如果把存档补丁带的存档连同目录一起拷贝到CF卡的根目录中，还可以把硬件的存档直接保存在CF卡上，使得在电池没电的情况下也可以保证存档的安全性。保存也是很简单，在选择上运行的游戏时按SELECT就可以选择保存，非常方便，这样就避免了存档时造成的CF卡反复读取和擦写，大大减低了CF卡寿命的缩短速度。在游戏运行过程中，从CF卡将ROM拷贝到RAM中的速度也很快，基本上维持了8Mb/秒的水平，即使是256Mb的游戏，也只需要32秒左右，相当快。对游戏ROM测试以后，同时又对一些GBA的第三方ROM也进行了运行实验，结果FC模拟器、GB模拟、PCE模拟器、效果工具……都可以使用，没有出现不兼容的现象。为了和以前其他烧录卡的的实际功能做一个全面的比较，我们可以参考文章末尾附表的实际参数，待机时间测试选用的游戏是《恶魔城 晓月》。

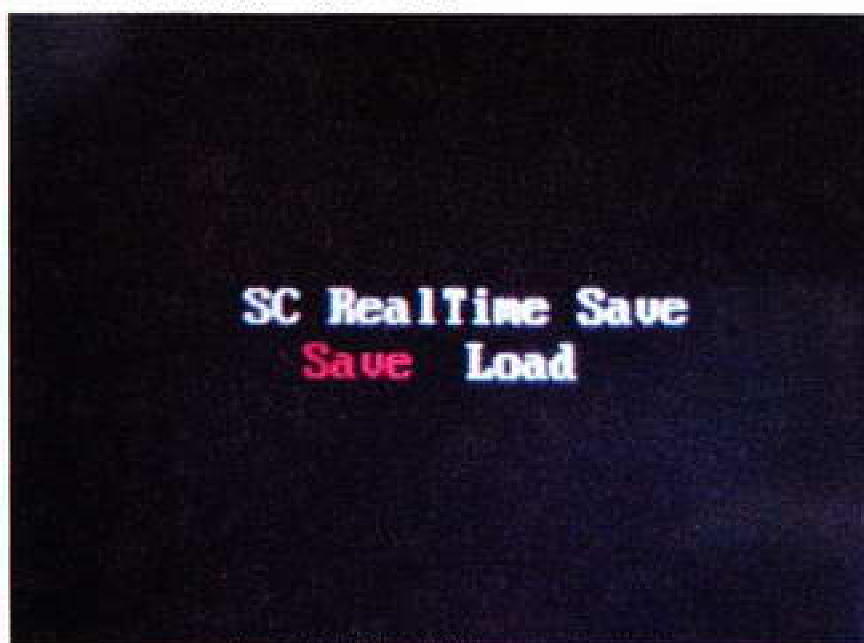
通过附表中的对比，大家可以很清楚地看到M3的性能和普通烧录卡比较起来确实是一点也不含糊。上面烧录卡中只有SC卡不支持时钟，存档也比较特殊，需要先给ROM打上补丁，然后将存档直接保存在CF卡上，而ROM支持方面SC卡也因为本身RAM速度问题，只能通过打补丁才能运行，而且是惟一有延迟的烧录卡。M3就把上面SC的这些问题

全部解决了，不需要对ROM进行任何补丁就可以实现完美运行和硬件存档。



▲M3存档备份时进行CF写入断电。

由于M3和SC卡都拥有即时存档和存档备份功能，而且又都使用CF卡，所以还要进行一次更加苛刻的测试，那就是存档备份过程中断电对CF卡的影响。因为在进行CF卡写入的时候需要的电量比较大，那么在主机电力快耗尽（电源灯还是绿色的时候），进行写入操作就有可能造成主机自动断电，我们本次的测试就是要在往CF卡上进行写入操作时关机，然后查看对CF卡的影响。此次测试会分别使用128M和256M的两块SD行货CF卡对M3和SC卡进行测试，所使用的M3和SC卡均为原厂家产品。



▲SC卡存档备份时进行CF写入断电。

本次测试以在CF卡写入时关机50次为一单位，首先使用的是128M卡对M3进行测试，经过50次的关机以后，CF卡没有任何问题，只是访问速度明显下降，在PC上将CF卡完全格式化以后恢复正常，对CF卡检测没有发现任何坏区，测试顺利通过。接着使用256M卡对SC卡进行测试，在存档画面关机，总共经历了12次这样的考验，一块全新的CF卡就报废了，虽然做测试前有心理准备，但是几百块转眼就消失了，看来一会还要跑趟电脑商场看是否能换一块。从上面的测试可以看出M3在CF低电操作和操作断电上确实下了不少的工夫，也证明了M3使用的保护技术确实起到了一定的作用，不然经常烧毁CF卡玩家可消受不起。（以上测试请勿模仿，出现烧毁CF卡事件，作者概不负责。）

## 其他功能

M3的其他功能基本上是从M2延续过来的，不过这次的音乐转换软件在进行转换的时候，使用了新的技术处理音频，使其在转换时因为放大音频而产生的噪音大大减小，向完美音频又更进了一步，不过如果想要有好的效果还是直接使用WAV的格式比较好。这次GBA版本的M3虽然是对应GBA主机推出的廉价版本，但是还是被加入了NDS上的专用功能。因为同属PassMe技术的分支，M3同样可以配合PassMe进行DS游戏的运行。因为此版本并没有携带PassMe一起发售，这次只能选择已经发售了的NEO FLASH DS卡带的PassMe。使用PassMe运行M3的时候，会进入NDS专用模式，不过目前只有“NDS游戏”和“DEMO”两个模式，但是NDS游戏模式现在还不能使用，需要等官方推出专用的ROM才可以，目前只能使用DEMO模式，在DEMO模式下大家可以运行目前放出的所有DEMO游戏，而且是目前惟一支持NDS合卡功能并能和其他文件混烧的设备。而其他DS烧录卡只能烧录单卡，不能烧录两个以上的ROM，更不能将NDS的游戏和其他文件混烧在一起，M3在这一点上算是走在了前面。



▲在NDS上使用PassMe卡启动画面。

以前曾经介绍的M3专用的PDA软件没有出现在M3的硬件上，根据官方的解释是还需要等一些时间，PDA软件会从G6移植过来，直接安装到CF卡根目录下即可。另外就是到目前为止官方还没有推出PassMe和自己的专用的NDS ROM，使得M3所拥有的DS游戏功能变得华而不实，几乎等于没有什么用处，而目前关于M3的DS版本还

有电影全屏播放技术还也没有任何的进展，看来要等 G6 或者是 M3 FOR DS 发售以后才会揭晓。

总的来说，这款硬件的设计非常突出，价格也不高，针对GBA用户发售的这款硬件绝对是囊括了现在所有烧录卡的功能，而且又融合了其他烧录卡所没有的最强影音播放功能，不能不说这是一款作为GBA时代最强的硬件产品，GBA用户的最佳选择。尽管如此，M3 要改进的地方还是很多，GBA 能使用的 PDA 功能也没有能在发售的时候进行装载，还要玩家等上一段时间，这绝对算是M3的最大遗憾，作为一款限量的产品确实是不该如此。M3 GBA 版的NDS 游戏功能虽然短期内不能实现，但是随着M3专属的PASSKEY配件上市和专用的NDS ROM发布下载后，M3 GBA版的NDS 游戏功能也将发挥，只是不能兼容所有的 NDS ROM 规格格式将使得产品在 ROM 兼容性和使用的方便性上有一些限制，从M3 GBA 版的确定，也可以看出厂家的意图是希望即将推出的 M3 NDS 版是一款能够达到目前最为先进和完善的NDS烧录设备，不仅可以使用自己专用的NDS ROM，还可以兼容其他格式的NDS ROM，从而实现更好的兼容性和通用性，使产品尽善尽美。如果说 NEO FLASH DS 的出现标志着 NDS 烧录的雏形已经确定，那么NDS烧录技术向着成熟方向的发展已成必然趋势，让我们拭目以待，看真正成熟的NDS烧录产品究竟是花落谁家？下期预计进行G6的全方位评测，希望厂家到时候在硬件和软件上能给大家一个满意的结果。




▲在 PassMe 配合下运行 NDS DEMO 游戏画面。

## 附表

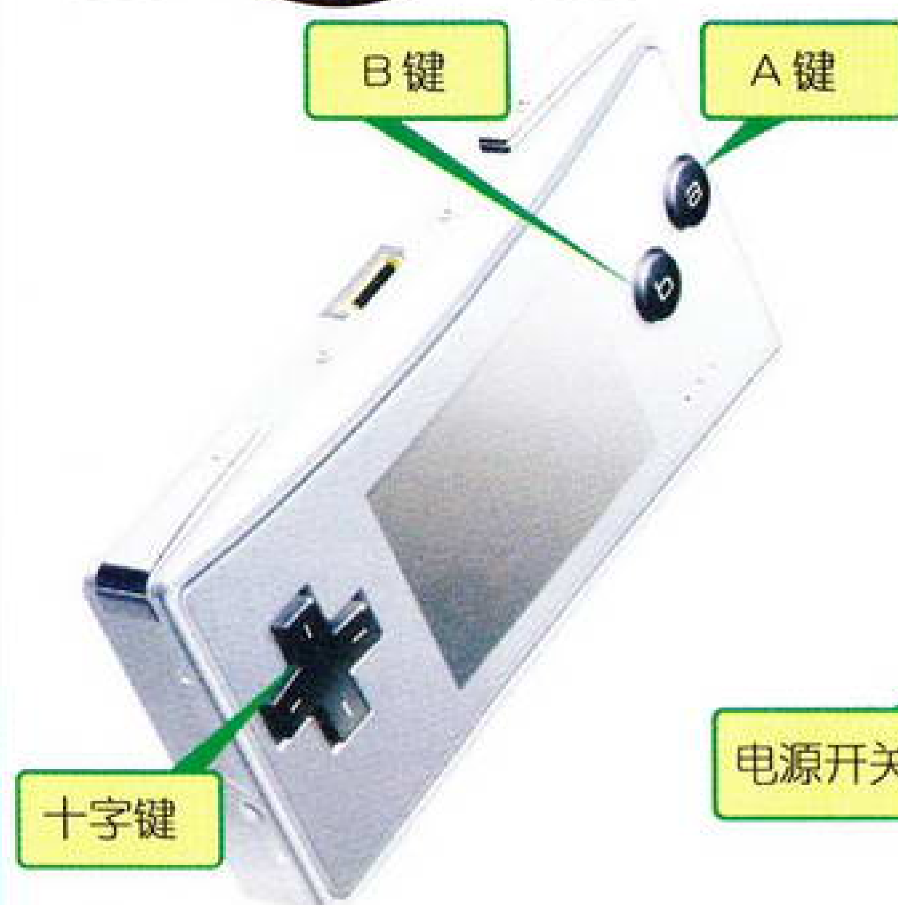
| 卡带 | M3 | EFA-Linker | EZ2 | EZ3 | Ewin |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 存档支持 | MFLASH1M<br>FLASH512K<br>EEPROM | FLASH1M<br>FLASH512K<br>EEPROM | FLASH1M<br>FLASH512K<br>EEPROM | FLASH1M<br>FLASH512K<br>EEPROM | FLASH1M<br>FLASH512K<br>EEPROM |
| 装载（或烧录）时间 | SRAM 支持完美<br>64M 游戏 8 秒<br>128M 游戏 16 秒 | SRAM 支持完美<br>64M 游戏 70 秒<br>128M 游戏 128 秒 | SRAM 支持完美<br>64M 游戏 90 秒<br>128M 游戏 160 秒 | SRAM 支持完美<br>64M 游戏 54 秒<br>128M 游戏 88 秒<br>（磁盘区不压缩） | SRAM 支持完美<br>64M 游戏 105 秒<br>128M 游戏 202 秒 |
| 待机时间 | 9 小时 04 分 | 9 小时 35 分 | 9 小时 32 分 | 9 小时 05 分<br>（FLASH 区） | 9 小时 01 分 |
| 时钟功能 | 支持 | 支持 | 支持 | 支持 | 支持 |
| 即时存档 | 支持 | 不支持 | 不支持 | 支持 | 不支持 |
| 金手指 | 暂不支持 | 支持 | 金手指 | 支持 | 支持 |

| 卡带 | EZFA | GBALink ZIP II | XG2Turbo 2005 | SC 卡 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 存档支持 | FLASH1M<br>FLASH512K<br>EEPROM | FLASH1M<br>FLASH512K<br>EEPROM | FLASH1M<br>FLASH512K 存档不完全兼容<br>EEPROM 暂时不支持 | FLASH1M<br>FLASH512K<br>EEPROM |
| 装载（或烧录）时间 | SRAM 支持完美<br>64M 游戏 75 秒<br>128M 游戏 136 秒 | SRAM 支持完美<br>64M 游戏 80 秒<br>128M 游戏 143 秒 | SRAM 支持完美<br>64M 游戏 61 秒<br>128M 游戏 117 秒 | SRAM 存档均需要补丁支持<br>ROM 也需要打补丁方能运行<br>64M 游戏 8 秒<br>128M 游戏 16 秒 |
| 待机时间 | 9 小时 13 分 | 8 小时 11 分 | 11 小时 18 分 | 4 小时 57 分 |
| 时钟功能 | 支持 | 支持 | 支持 | 不支持 |
| 即时存档 | 不支持 | 不支持 | 不支持 | 支持 |
| 金手指 | 支持 | 支持 | 不支持 | 支持 |

# Game Boy Micro 完全直击

任天堂在今年E3上突然公布的超小掌机Game Boy Micro(以下简称GBM)一下子吸引了所有人的目光，虽然这款新掌机只是GBA的缩小版，在机能上没有任何进步，但凭借小巧的身形和时尚的外观迷倒了大量玩家，下面我们来仔细看看这个小巧的"尤物"吧。

















▲与"体积庞大"的NDS相比，GBM的身体真是纤细无比啊。

### 超级小巧

GBM的外型相当精致，外壳与GBA SP最初登场时的颜色相同——银色，显得非常时尚。主机长度为101毫米，宽为50毫米，厚度只有17.2毫米，而重量只有80克（包含电池），这与大部分的手机重量相当，可以说，这种体型和重量的GBM才真是完完全全的"掌"机，小朋友都可以一手掌握。

### 可以调节画面亮度

目前已经获知，GBM的屏幕亮度可以自由调节，调节方法是通过L键＋音量调节钮来实现，按住L键后再调节音量钮便可以调节屏幕亮度，真是一项非常实用的功能。



## 2英寸的屏幕

GBM采用的是2英寸的背光液晶屏，相比于GBA、SP的2.9英寸屏幕虽然尺寸变小，但是解析度仍然没有变，仍然是为320×240，这么一来，2英寸的屏幕显示出的画面比GBA和SP的更为精细，据任天堂官方称，GBM的液晶屏是目前所有掌机中最好最亮的，但是目前我们还并不知道该液晶屏的发色数是多少。

## 连续游戏时间

与SP一样，GBM内置了锂离子充电电池，相信很多人都很关心这块电池能支持多久的连续游戏时间。目前获知的情报表明，在开启屏幕背光的情况下，GBM能连续进行10小时的游戏，这个成绩与SP开启前光时的连续游戏时间相同，完全能够应付玩家的需要了，对GBM电池耐久能力有顾虑的玩家们应该可以放心了吧。




## 随心换壳，秀出个性

任天堂在E3上展出GBM时所宣传的一个重点就是，GBM能够根据玩家的喜好自由更换外壳，对于喜欢张显个性的玩家来说，这的确是一个卖点。GBM发售后，任天堂将会推出多种颜色和图案的GBM外壳供玩家们选择，



▲多种外壳随心换。



## 何日发售？售价几何？

GBM预定于今年秋季发售，具体的发售日还没有定，所以我们只有等待任天堂的进一步消息。至于售价，虽然目前还没有确定的价格，但是任天堂已经放出话来：GBM的成本比SP更高，所以价格比SP贵，但是会比NDS售价低。目前SP售价为9800日元，NDS为15000日元，据此我们可以猜测一番，GBM的售价很可能定在12800日元，这一价格对于一款掌机来说可能稍高，但考虑到GBM定位的用户人群将会是时尚的年轻人，所以还是很有可能的。当然，这个只是个人猜测，具体售价以及发售日，我们还是期待任天堂的早日公布吧。




▲期待GBM的早日发售吧。

# 听开发者解析 Game Boy Micro

现在任天堂正为了赶在秋季发售GBM而努力进行开发，但到现在为止，任天堂官方公开出来的情报却是意外的少，不过从以下的开发者访谈中，我们探听到了这款主机现在的开放状况以及开发概念等诸多情报，很多都是以往从未公开的情报，相信大家一定非常感兴趣。

**杉野宪一**



**任天堂开发技术部设计团队经理**

杉野宪一于1989年（GB发售的那一年）进入任天堂，之后任天堂发售的每一款掌机，杉野都曾参与设计。

## 体积小巧、极富质感 而且配色还很丰富

——首先请您谈谈GBM在进行开发时任天堂所宣传的主题吧。

**杉野**：开发的主题就是想看看"能把GBA缩得多小多轻"。我们在开发的时候，心里都是希望能制作出携带性超越GBA SP的高品质GBA掌机，不但让以往就支持GBA和SP的玩家玩得开心，还要让已经不再玩游戏，或者从来没有玩过游戏的消费者也能来享受游戏的乐趣，所以我们在许多部分也都非常执着，希望能让更多消费者看到了以后会想要尝试一下。

——能请您具体谈谈这些执着的地方吗？

**杉野**：大家都知道，把主机做得越小，携带性就越好，但我们却认为不能只是单纯地把主机缩小就行了，同时还必须追求拿在手上的质感。这次我们所以采用铝制外壳（※注1），并不只是为了要缩小主机尺寸、让主机呈现出高质感，还要使外壳能够有多种配色。另外，更换面板（※注2）的方式让玩家不用另外购买不同颜色的主机就可以改变主机的外观，我认为这也是非常重要的一点。

——能够根据自己的喜好更换面板，这点的确很有意思。

**杉野**：其实面板除了改变造型之外，还扮演了一个很重要的角色。

——这话怎么说呢？



**杉野**：GBA SP的优点之一就是用折叠式的设计，这自然可以保护好液晶屏幕，这个保护作用是非常重要的，但是GBM并非采用折叠式设计，所以屏幕被刮伤的可能性要比SP高。当然，我们在面板上也作了防刮伤的加工，但还是无法保证完全不会刮伤，这时我们想到的应变之道，就是直接更换整个面板。接下来我们又觉得，既然要让玩家更换面板，干脆就连造型也可以一起更换才有趣啊（笑）。另外，我们也在研讨要不要附加GBM的专用腰包，以尽量减少刮伤的情况。

## 这台主机让以往做不到的事情终于得以实现

——所以这次刻意采用铝制外壳，的确是增加了不少好处吧！

**杉野**：如果只是让主机更小更轻，其他金属也是可以办到的，例如镁（※注3）也是可以办到的，但是刚才也提到过，我们不是把主机做得小就好，还必须适合加工上色，让主机表现出更好的质感，而最适合的金属就是铝。采用镁金属虽然也一样可以缩小主机的尺寸，但是不太适合涂装上色，所以它并不太适合我们这次想要营造出各种不同质感的概念。

——这么说要使采用镁合金，能做的事情会明显受限。

**杉野**：以往我们也曾推出过各式各样版本的GBA系列主机，但能做的只是更改涂装和按钮的配色，这种情形对我们来说也是非常遗憾的。但是开发这款GBM时，除了追求小巧与高质感的概念之外，还加进了各种便于制作不同版本的概念，这样虽然提高了成本，却也让我们得以实现许多以往做不到的事情。

——所以这次是从概念上就跟以往的掌机不一样了？

**杉野**：是的，就拿这款GBM来说，我们最重

视的是如何才能让玩家产生“想要把这款掌机拿在手中”的冲动，虽说这样让它的成本比以往的GBA系列主机都要高……

## 充满过去的主机上没有的要素

——其他还有什么地方跟过去的GBA系列主机不一样的吗？像A、B键的英文标记都变小写了。

**杉野**：之所以改为小写，是因为我们认为这样跟整个造型设计比较协调，按钮本身也采用了橡胶按钮（※注4），而以前的SP采用的是导电片按钮（※注5），两种方式我们都有试过，结果在这个尺寸上是橡胶式的按钮比较好按。而除了按钮之外，其他也还有很多不一样的地方，比如GBM就没有电源指示灯。

——经您这么一说，还真没发现这个指示灯啊。

**杉野**：开启GBM电源时，Start键和Select键都会发出蓝光，而等电池剩余电量变少时，它们就会持续发出红光，所以这两个按钮就兼具了电源指示灯的作用。

——原来是这样啊，那么只有开机时会发出蓝光吗？

**杉野**：是的，只有刚开机的时候会发出蓝光，我们也有想过要不要设计成一直发光，但考虑到电力消耗问题，还是作罢了。

——既然谈到了电池，请问充电的变压器是专用的吗？总觉得插孔好像比以前的小……

**杉野**：的确是GBM专用的，电池则跟SP一样可以拆卸，这部分受到环保概念的影响很大，任天堂的主机可是很善待地球的（笑）。

——原来如此（笑），另外配备背光也是一大特性呢，画面看起来清晰多了。

**杉野**：谢谢您的夸奖，这次的背光还可以做4阶段的调节哦。

——那真是太方便了！另外，液晶屏幕本身的种类跟GBA配置是一样的吗？

**杉野**：液晶屏幕的种类跟过去发售的GBA系列主机相同，但是尺寸比较小，密度也比较高。

——虽然尺寸变小，但文字看起来还是很清晰，而且更重要的是比以前亮多了。

**杉野**：缩小画面的尺寸固然费时费力，而要缩小主机本体更是让我们花了相当多的时间在摸索，毕竟卡槽的大小已经固定了，我们也有想过如果能把卡槽做得更薄一点就好了，但又不能特地为了GBM而制作不同尺寸的卡带，顾客都花钱买了软件，我们当然就要尽量让这些软件能继续使用。缩小主机本体的尺寸，这在各方面都是相当困难的，但拿一些小细节来说，例如为了避免手指受伤，卡槽特地往内侧弯曲，在进行小型化的过程

**充满任天堂风味的花牌图案的面板**

任天堂最初是以制造花牌而发展起来的企业，这种花牌造型的GBM面板的确是最具任天堂特色的，不过在今年的E3展上，花牌造型的面板受欢迎程度不如其他的面板高，这恐怕是海外记者对日本的花牌不太了解的缘故吧。



中，把这些关于安全性的小问题都充分考虑进去也是非常重要的。

## 包括各种配色版本在内，目前正在进行最终调整

——目前已经发表了很多主机本体与面板的配色，请问有没有已经确定要发售的版本呢？

**杉野**：没有，因为目前已经发表的都是我们开发人员随兴设计出来的（笑）。就拿花牌图案的面板来说吧，这个造型就是年轻一辈的开发人员在我不知道的地方制作出来的。

——真的是这样啊！

**杉野**：他把做好的造型拿到前辈眼前问道：“我做出了这样的东西，前辈您觉得如何？”然后前辈就回答他：“唔……很有趣啊！”这个造型就这样诞生了（笑）。而在本体配色方面，目前虽然已经发表了好几种配色，但这些也都是我们自由尝试的产物，而且也有一些我们从未发表的配色，到底有哪些配色会实际上市，我们目前还在研讨中。

——各种配色的版本拿起来的质感都不一样，看来的确是需要好好挑选一番呢！最后请您对读者说几句话吧。

**杉野**：每次看到有人用手机玩游戏，我总会觉得他们玩得很辛苦，我自己玩的时候这种感觉更是特别明显，这都是因为界面用起来相当不顺手，但我想既然会用手机玩游戏，应该就表示消费者对游戏本身是蛮喜欢的，而我们做出一款界面友好的掌机一定会让他们玩得更舒心，当我们向这样的消费者们介绍时问：“您觉得这样的掌上型主机如何？”我们也相当自豪。其实光是现阶段的成果就相当不错了，而全体开发人员也会精益求精，想办法让这款主机变得更好，还请各位玩家期待吧！

※注1：铝制外壳 GBM是任天堂第一款采用铝制材料作为外壳的游戏主机，以往多半采用塑料材料。
※注2：面板 这是GBM的特性之一，是一种可更换的配件。
※注3：镁 多用于制造笔记本电脑外壳的金属材料。
※注4：橡胶按键 一种按键的规格，GB、GBC以及GBA的按键就属于橡胶按键。
※注5：导电片按键 多用于手机上的按键规格，特点是能让按键轻薄，GBA SP采用的就是这种规格。

# 亲身体验捕捉口袋妖怪精灵球

## 口袋妖怪XD

文 马修

7月，口袋妖怪剧场版《梦幻和波导的勇者卢卡里奥》上映；8月，NGC版《口袋妖怪XD 暗之旋风暗黑露琪亚》发售；还有扑朔迷离引得无数玩家猜测的NDS版《口袋妖怪》，看得出，新的口袋妖怪热潮又将袭来。在此，马修先给大家详细介绍一下硬件短消息里曾提过的那个“捕捉口袋妖怪”的精灵球，作为迎接又一波口袋妖怪大潮袭来前的“前哨战”。



## 外章 精灵球形状的迷你游戏机



这个捕捉球由Tomy制作，售价3129日元，折合人民币约220元，全称“口袋妖怪DX精灵球”，外形和游戏中初期那种最便宜的球一样，能让玩家们实实在在地感受到捉口袋妖怪时的感觉。



和动画、游戏中一样，DX精灵球也能把球打开合上——但里面可不是什么口袋妖怪哦，打开后可是一个别有洞天的迷你游戏机。屏幕啊，按键啊，都集中在下边，上半个球体就是个不折不扣的盖子。

屏幕是普通的液晶屏，液晶屏下有四个按键排成一排，分别是OK键、上键、下键和取消键，作用简单明了。球后面还有个皮带绳子，大概是防止玩家玩时真的把这个玩具当精灵球给扔出去吧？DX精灵球用的是纽扣电池，打开电源屏幕便显示出了游戏画面，妖怪是以TV版卡通的图鉴为基础，和GBA版《口袋妖怪》的姿态有些不同。（汗）



▲包装盒里的妖怪球是开着盖子的。



▲打开盖子，就看能屏幕和按键。



▲忠实再现原作外形的的DX妖怪球，后面



▲成人手持DX妖怪球的样子，把球对比得

其实，无论是小小的按键、小小的屏幕，还是DX球本身的体积，都可以看出这个东西是面向小孩子的。图中就是成人的手握精灵球时的样子，球显得好小啊！这还是普通成人的手，如果换美国任天堂市场部行政执行副总裁Reggie那可以容下一部张开的NDS的大手，就更夸张了……



▲什么？由我来握那个小球……

## 内章 特殊的"体感"游戏

说完外观说游戏，游戏包括捕捉模式、战斗模式和时间挑战模式，还有查看捕捉到妖怪的图鉴模式以及选项设定模式。其中捕捉模式和战斗模式还要用到"手动"——真正意义上的用手做出动作，动作有两种，一种是平握着球，像动画中那样把球向前方掷的"投动作"；还有一种是把球抓在手里上下晃动的"晃动作"，当然不是真的把球丢出去，不过是从后晃到前或上下来回晃。两种动作都是活动腕子的"体力活"，这样也许更能体会到游戏动画中抓口袋妖怪的亲身感觉吧。另外注意，无论怎么扔怎么晃，都记得把皮带套在手腕上，不然失手扔出……


▲就像把球投向远方的投动作。


▲上下不停晃的晃动作。

### 内章之捕捉模式

漫步在野外捕捉妖怪的"捕捉模式"是不能看液晶画面的，做上下晃球的动作，球会发出"哔、哔"的音效，这就是主角走路的脚步声。当发出动听急促的滴滴声时——作好准备吧！因为我们遇到了野生口袋妖怪了！打开盖子确认妖怪后，再关上盖子，又一串猥琐的断续音效后，就响起了很高的连续声音：哔——这时我们就作出投掷动作，理论上是能抓住，但如果投的时机不合适的话，还会出现捕捉失败、让野生口袋妖怪跑掉的情形发生。


▲捕捉模式下走在野外的主角，画面最下方是主角的头。


▲屏幕上的皮丘，好可爱！


▲成功捕捉到的豪力。


▲捕捉到的口袋妖怪的数据会自动记录在游戏里。

听到声音就挥妖怪球听起来是非常简单，但时机把握得当却是有一定难度的。但厂商并不想难为玩家，这么设定其实纯粹是让玩家寻求刺激——能捕捉到，但捕捉得并不容易，这样单纯的抓口袋妖怪才会变得有趣且富有挑战性。

玩得多了，时机掌握得当，捕捉起来也就简单了不少，值得一提的是，野生口袋妖怪中，还有妙蛙种子和伊布这些在原作中只能靠剧情得到、无法野外捕捉 的特殊口袋妖怪，抓一只来自于大自然的野生的小家伙，会不会有很新鲜的感觉呢？

### 内章之战斗模式

战斗模式就是用捉来的口袋妖怪进行战斗的模式了，选中战斗的妖怪后，口袋妖怪就像动画中那样飞出精灵球，然后战斗开始——关上盖子，上下晃球吧，晃得越快取胜的几率越高。胜利的话还可以继续挑战，而难度也随之增加。增加难度后的战斗，晃动速度上稍有放松就有可能一败涂地。


▲选择一只可以战斗的口袋妖怪。


▲以图解表示口袋妖怪的进退情况。

### 内章之时间挑战模式


◀时间挑战模式，以尽短时间取胜吧！

时间攻击模式是把身体动作发挥到极限的模式，该模式下的战斗，是和3～10只口袋妖怪展开激战，不停快速地晃动吧，你会在激烈的晃动中亲身会到战斗的紧张和痛快！

可以说，这个有趣的小游戏机的创意就是来自于电视动画，由于孩子们经常在现实中模仿动画中经典姿势，所以这个玩具算是正对了孩子们的口味，让一个只存在于头脑中的事物成为了现实。想亲身体会捕捉口袋妖怪的玩家，多多留意国外购物网站哦。

文 江西恐龙 编 马修

# 掌机市场扫描

**七月上旬 掌机市场扫描**

当6月30日首个破解PSP游戏被证实了可以在PSP记忆棒里成功运行时，整个游戏界沸腾了。这股热浪席卷了整个游戏界，让夏季显得更为炽热。

这个PSP游戏叫做《LUMINES》，在提供下载之前，正版价格为330元。Sony的正版防线在黑客组织的猛烈攻势下崩溃了。目前铺天盖地的下载充斥于网络中。随即黑客们放出了更多的盗版引导程序下载。到截稿日为止，目前已经有9个PSP游戏可以在PSP上完美运行，其中8个游戏需要相对应的正版游戏来启动。

人们不禁要困惑了：PSP会跌价还是涨价？

当笔者去到广州某知名游戏店了解豪华版PSP目前的售价时，店员小姐平静的回答让我吃了一惊：“降了，现在1880元。”同时她还非常客气地补充一句：“PSP出翻版和这价格没关系。我们不会趁着出了翻版的机会而涨价的。”看来，她们也懂上网了，(汗……）感觉不大妙啊，她话是这么说，但笔者仍旧担心PSP有涨价的势头。

从半个月前的1900元，豪华版PSP再次跌价20元！从最初的1980元一直到现在的1880元，笔者在《掌机王SP》上说过太多次“应该不会再跌了”。现实将笔者的预言无情地打破！相对应的，普通版PSP售价由1650元降到了1600元。而且实际上，这家店里开的1880以及1600的价格，都是会赠送小礼物的价格，比如消费者可以额外得到一个UMD卡盒等等。我现在说一句“1880元，应该不会再跌了”，大家应该不会反对吧？（笑）

为什么在PSP已经可以玩盗版的情况下，PSP反而会降价？笔者认为，原因的确如那位店员所说：“PSP出翻版和这价格没关系”。因为真正控制着整个市场的批发JS，就算在盗版事件之后抬高PSP售价，仍然要过一两星期才会影响到零售行业。普通游戏店现在出售的PSP，其实是几天或者一星期前进的货。话说回来，现在的水货运输渠道很发达，网络购物也渐渐兴起，过去的年代里恶意抬高进价的行为应该不适合现今的市场运作。

那么破解事件会否影响PSP游戏的销售呢？答案是“会，但影响不是很大”。目前很多游戏店的PSP游戏销量还是和以前一样火爆，原因可能是很多玩家根本不知道盗版一事，不过一旦盗版事件传出去之后，相信PSP的游戏销量还是会受到波折的，并且PSP主机一定会有小涨的情况出现。目前Sony已经推出1.6版的升级包，大家该注意的不是PSP会否涨价，而是1.5版PSP会否断货。如果PSP最新出货都是1.6版，那么大家就得考虑考虑该不该现在入手PSP了。这方面情报我会第一时间在掌机行情栏目里向大家汇报的。

最新PSP游戏方面，赛车游戏《湾岸午夜俱乐部3》为目前最贵的，售价380元；动作射击游戏《脱狱潜龙 清算》售价340元；《机密武装》因为缺货的缘故涨到了360元；附带了《天地之门》试玩版的FAMI通杂志售价190元。

PSP跌了，NDS却仍旧保持1080元的售价，笔者从店员那了解到神游iDS的普通版售价为1200元，iDS首发游戏《直感一笔》预定售价150元。从6月开始每一家游戏店都打着巨幅神游iDS宣传广告，在此强烈广告攻势之下，水货NDS的销售势头有所收敛，毕竟iDS有太多的优点可以吸引大家了。大多数玩家表示准备将原本计划买NDS的钱留下来买iDS，相信很多读者朋友们在看到本文的时候，手里已经拿着一台iDS了吧？

NDS的游戏中，《SD高达》仍旧为最贵的游戏，售价380元；《任天狗》售价320元；《分裂细胞》售价320元；《超级马里奥64DS》售价240元。有些游戏店已经开始接受NDS《恶魔城》的预定，相信这将是暑期一款NDS力作！

小神游SP售价无太大动静，仍旧保持着650元的恒定价位，当然这个价格会送N多东西了。笔者认为：暑期神游SP一定会迎来新一轮销售狂潮，毕竟带孩子来买掌机的家长可要远远超出玩家数量哦，新出的几款GBA中文游戏并未见上市，据店员介绍说预定售价为48元一盘。

## 各地掌机价格表

以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有所差异为属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

| 城 市 | 提供者 | PSP（豪华版） | PSP（普通版） | NDS | 小神游SP | GBA SP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 广东广州 | 江西恐龙 | 1880 | 1600 | 1080 | 650 | — |
| 天 津 | MARS电玩店 | 1925 | 1660 | 1100 | — | 650 |
| 广东深圳 | 久圣电玩 | 1900 | 1600 | 1150 | — | 650 |
| 广西南宁 | 南宁鸿立电玩 | 1835（豪华港版1895） | 1589 | 1085（其他颜色1099） | 650 | — |
| 山西太原 | 逸豪电玩 | 2000 | 1680 | 1130（黑色1150） | 640 | 640 |




# PSP最新热点追踪

随着WAB MS LAUNCHER的发布，PSP的官方游戏破解最后防线被突破了。而且首个官方游戏《LUMINES》在记忆棒上完美运行也昭示着PSP官方游戏在记忆棒直接运行不再是梦想。最近又有哪些PSP热点新闻值得我们的关注？相信你在看完本文之后就会有更详细的了解。

## 一、PSP周边最新情况

### 1 港版PSP

国内目前的渠道商主要是香港的渠道商负责PSP货源提供。那么正规香港渠道商加盟商家所销售的香港版PSP有什么优势呢？请各位玩家往下看。



▲加盟商家PSP最新价格情况。

加盟商家香港版PSP的赠送礼品会比非加盟商家多赠送一顶帽子，一个UMD的碟包，还有一个精美的PSP纸袋。这些赠品都是SCEI授权赠送的礼品而不是国内小工作坊制作出来的劣质产品。所以推荐玩家购买加盟商家的港版PSP会得到更多的实惠和更好的保修服务。




▲加盟商家赠送的三件礼品。

加盟商家销售的PSP都能提供与香港版保修条例一致的保修服务，从这方面来看的确保护了广大玩家的切身利益。从而避免了像过去销售的水货产品没有保修服务的尴尬局面。加盟商的价格上的优势更是明显，目前加盟店的香港版PSP的零售价格是1895元。笔者希望全国各地的玩家都能够在本地购买到价廉物美的加盟商家所销售的港版PSP。

### 2 PSP电池故障现象

随着国内销售的PSP数量逐渐增加，PSP的电池故障问题就随之而来了。出现的故障都是正常条件下使用也可能出现的。目前PSP电池出现的故障，第一种现象就是PSP不能够识别电池；第二种就是能够识别电池但是不能够充电。为什么会出现这样的问题？主要的原因就是PSP使用的锂电池不是单纯的锂电池这么简单，它还内置了密匙信息加密系统。PSP需要正常识别通过密匙信息加密系统才能够判断该电池属于PSP专用产品。例如上




▲损坏的PSP电池。

面所说的PSP不认电池的情况就是属于该电池的密匙信息加密系统已经损坏，所以PSP才不能够识别，从而PSP也不能够开机；第二种不能充电的情况，笔者推测原因可能是PSP电池的深度放电现象造成的损坏。PSP是具备待机模式功能的，待机模式下需要微弱的电量来维持待机状态。不少玩家都是习惯性地使用待机模式，所以当电池没有电的时候又使用了待机模式就会产生深度放电现象，而且锂电池深度放电显现产生的损坏目前是不能简单修理就能修复的。关于第二种问题只是笔者的个人推测，不过也有一定的依据。本地零售市场上面，笔者亲眼看到的玩家刚买的全新PSP就出现了不能够充电的现象就已经有四五个例子了，购买PSP的朋友千万不要忘记在购买机器的时候测试电池是否能够正常充电。大家可以做这样一个测试，在使用耳塞插入PSP的耳机插孔瞬间就会听到微弱的电流声，而且这种电流声不论是开机状态还是待机状态甚至关机状态都能够听到，除非你把电池取下。从这个现象来看PSP电池是否存在深度放电现象就是值得玩家考虑的事情了。建议拥有PSP的玩家在锂电池电量很低的时候不要使用待机模式，而是按住电源键3秒以上将PSP直接关闭。

## 二、PSP破解最新情况
### ——记忆棒上运行PSP官方游戏成为事实！

世界上并不缺少破解硬件的天才，主要的就看有没有新奇的硬件产品值得这些硬件破解天才们施展。SCEI的次世代掌机PSP无疑成为了全世界众多破解高手摩拳擦掌施展浑身解术的目标。在PSP销售了半年多的时间里，多数的破解都集中在PSP模拟器、自制软件的运行上面。直到WAB MS LAUNCHER惊天动地般的出现打破了PSP官方游戏不能够通过记忆棒运行的最后屏障。目前第一个成功利用WAB MS LAUNCHE直接在PSP的记忆棒中运行的就是水口哲也制作的《LUMINES》。下面笔者就详细介绍如何使用记忆棒运行《LUMINES》。



▲第一款可以不需要原版UMD引导直接在记忆棒运行的官方游戏《LUMINES》。

首先笔者需要在这里先说明PSP文件的区分。eboot.pbp是启动文件，就是所谓的loader，它负责从记忆棒读“盘”，这个文件将显示在记忆卡的GAME菜单里，该文件必须被存放在\PSP\GAME下的某一个目录下，一般来说，这个目录可以随意取名。boot.bin是psp游戏的启动文件，它负责游戏中具体资源的定位，它必须存放在\PSP_GAME\SYSDIR下，原来PSP游戏中有也这个同名文件。需要在记忆棒上面运行PSP游戏就必须有PSP游戏UMD的ISO镜像文件，这些镜像文件在互联网上都能够找到。

| 名称 |
| --- |
| PSP_GAME |
| UMD_DATA |

▲解压《LUMINES》游戏ISO镜像后得到的文件。

拥有了游戏镜像文件以后，你还必须有ISO文件的提取工具(其实系统上安装了WINRAR软件也就等于安装了ISO提取工具，笔者推荐玩家直接安装WINRAR的最新版本)。把下载的ISO镜像通过WINRAR解压缩之后就会出现如下图的文件。

下载《LUMINES》的引导程序和补丁文件，可以在下面这个地址里下载到完美版本(不需要使用PSP正版游戏引导且音乐正常)的《LUMINES》需要的软件：http://xiaowen.tgfcer.com/attachments/month_0507/wtlz_lumines_withsound_noumd_boot_and_eboot_for_10.rar。这个软件压缩包提供《LUMINES》的引导程序，和《LUMINES》美版(如果你下载的PSP游戏ISO镜像是日版的请下载日版的boot.bin游戏启动文件)PSP游戏的启动文件boot.bin。《LUMINES》的ISO镜像解压缩之后是不能直接被WAB MS LAUNCHER程序正常引导的，因为原来的游戏数据文件中的boot.bin启动文件中包含的数据路径都是指向UMD光驱物



▲复制PSP游戏数据到记忆棒的根目录。

理地址的，我们需要把原来的boot.bin启动文件中的路径指向修改到记忆棒，这样修改之后，就能够通过引导程序正常引导游戏了。上面的下载地址压缩包的文件中已经包含了修改之后的游戏启动boot.bin文件，大家只需要把它解压缩之后复制到原来ISO镜像解压缩之后的PSP_GAME\SYSDIR目录下就可以了，然后把《LUMINES》的引导程序也复制到记忆棒目录PSP\GAME目录内。这个时候就把上面已经修改好的《LUMINES》游戏数据复制到记忆棒的根目录中，复制完成之后就能够正常的运行《LUMINES》游戏了，很简单吧。

进入游戏之后，其功能都能够正常运行，但是WIFI无线联机对战功能还不能支持，因为实现WIFI无线联机功能必须要读取UMD光盘中的pspnet.prx、pspnet_adhoc.prx、pspnet_adhoc_matching.prx和pspnet_adhoccit.prx这四个module数据库文件。boot.bin的修改目前不能够重新定义module的路径指向记忆棒地址fatms，只能通过原版的UMD光盘才能正常读取WIFI无线联机的数据库文件，所以在记忆棒上面运行的《LUMINES》就损失了WIFI无线对战的功能，算是一个小小的遗憾了。

目前已经知道的使用记忆棒并使用正版UMD游戏盘引导的游戏如下：

## 1 泡泡龙

这个游戏不用多作介绍了，基本上玩过游戏机的朋友都知道这个游戏。可以使用《刀锋兄弟会》、《Twisted Metal Head》、《Wipeout Pure》这三张UMD中的一张放进PSP引导游戏。



▲泡泡龙是不同平台上的经典游戏。

## 2 水银

一款具有绝对创意的游戏，该游戏可以通过日版《山脊赛车》引导运行。


▲创意游戏《水银》。

## 3 机密武装

这款由Konami发行的游戏是目前公开的PSP第一款FPS游戏，游戏的实际画面非常的漂亮，属于发挥PSP硬件功能的大作游戏。该游戏可以使用日版《Wipeout》、《Twisted Metal Head》、《MGA》引导运行。



▲PSP首款FSP类型 游戏《机密武装》。

## 4 苍穹之巨龙

由Bandai制作的新机甲游戏《苍穹之巨龙》在PSP上推出，2D设定的动画角色们驾驶着巨型机器人展开激情四溢的遭遇战……该款游戏可以通过《恶魔战士》日版、《机密武装》、《Dead to Rights》美版、《NHL 2005》美版、《Twisted Metal Head》美版引导运行。


▲FANS向的机甲游戏作品《苍穹之巨

## 5 死神BLEACH★★

由热门漫画所改编的游戏于PSP上推出！该款游戏可以使用


▲《死神Bleach》，著名漫画改编的游戏。

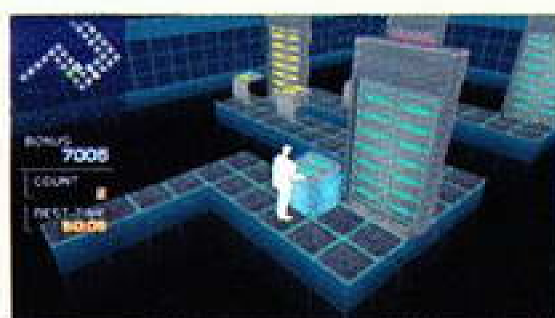
《英雄传说 白发魔女》和《山脊赛车》正常引导运行。

## 6 世界巡回足球(美版)



89小组开发制作的首款PSP足球大作。这款游戏可以使用《Twisted Meta Head》引导运行。

## 7 智商执照(日版)



▲《智商执照》日版又一个另类的游戏。

智商执照虽然是一个游戏，但它同时也是衡量一个人智力的辅助工具。该款游戏可以使用《刀锋兄弟会》引导运行。

## 8 南梦宫博物馆



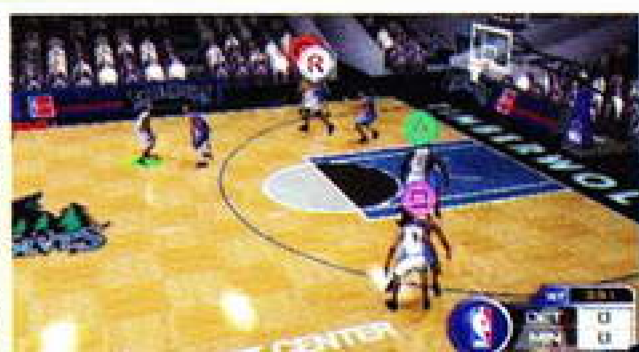
▲《南梦宫博物馆》经典游戏大集合。

代表Namco街机游戏的众多名作在PSP上登场！该款游戏使用《Wipeout》引导运行。

## 9 炼狱

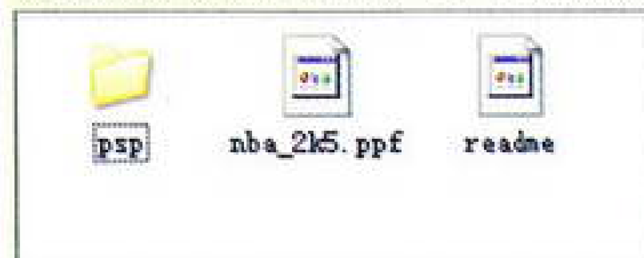
一款具有科幻风格的动作RPG游戏。该款游戏可以使用《MGA》、《首都高》引导运行。

## 10 NBA2005

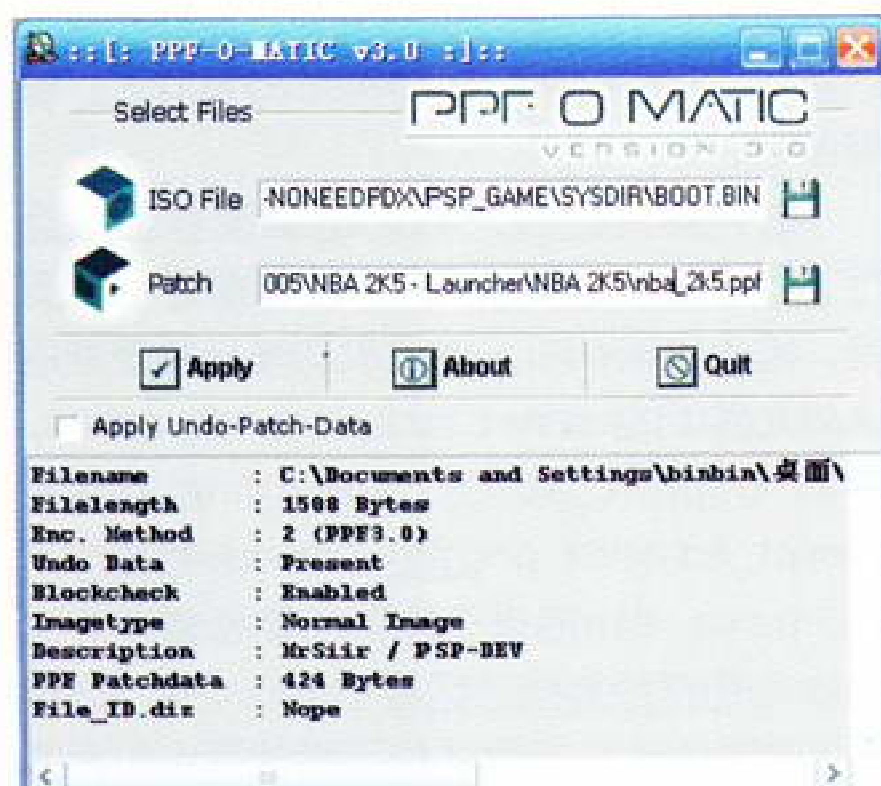


▲《NBA2005》。

由SCE著名的989制作室开发的《NBA2005》相当引入注意，这也是PSP第一款篮球游戏。这款游戏也是不需要正版UMD盘引导修改boot.bin文件就能够直接在记忆棒上面运行了，是第二款不需要引导也能直接运行的PSP官方游戏。不过这款游戏的boot.bin补丁程序是需要自己修改的，没有提供修改好的文件直接下载。可以到http://www.siirlabs.com/pspdev/NBA%202K5%20-%20Launcher.zip这里下载引导程序和启动文件修改补丁(这个压缩包提供的引导程序是1.5版本的，1.0版的PSP也能够正常使用)。下载文件解压缩之后就能发现一个名为PSP的目录，一个nba_2k5.ppf的补丁文件和readme文件。这个nba_2k5.ppf补丁程序需要一个工具软件ppf-o-matic3才能把《NBA2005》游戏中boot.bin的原文件进行修改。这个软件的使用方法如下图，ISO File位置输入boot.bin文件所在的路径，PATCH位置输入nba_2k5.ppf文件的所在路径，点击Apply(应用)后boot.bin文件就修改完成了。




▲压缩包解压后的文件。




▲使用ppf-o-matic3软件给boot.bin文件进行补丁修改操作。

这样修改完boot.bin文件后，就可以把《NBA2005》的游戏镜像的所有数据文件复制到记忆棒的根目录下。但是为了配合引导程序的正常引导，必须把PSP_GAME的目录名改名称为NBA_GAME，然后把压缩包中的PSP目录的引导程序文件复制到PSP\GAME目录下，这样就能够在记忆棒中直接运行《NBA2005》这个游戏了。

目前能够成功通过原版PSP游戏引导运行的游戏肯定会越来越多，相信读者在看到本篇文章的时候，能够运行的游戏肯定不止上述的几款。上述游戏中说明的原版PSP游戏引导盘是必须配合特定的boot.bin文件才能成功。

为什么需要特定的原版UMD游戏做引导盘？如果我只有一款原装的PSP游戏能否修通过修改游戏启动文件boot.bin来运行游戏？答案是肯定的，不过必须有一个前提条件，

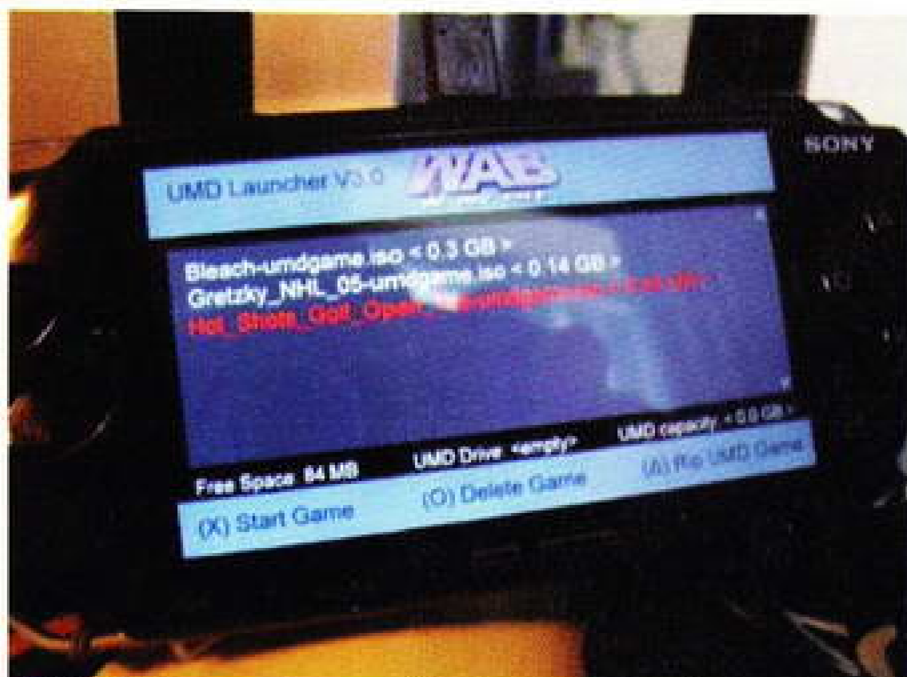
就是你所拥有的原版游戏的module(模块)数据库文件足够多才行。为什么目前必须使用原版UMD游戏做引导盘才能运行？因为目前根本没有办法从记忆棒中读取module数据文件，在PSP显示LOGO之后白屏状态的时候正是将各种module载入内存的时候，虽然PSP的固件中有对应的*.prx文件(例如pspnet_adhoc.prx等)，但商业游戏为了兼容性的考虑(不然PSP固件升级对*.prx文件也作了升级的话出现老游戏不能运行的问题就麻烦了)，一般都是读取UMD游戏中的*.prx的数据文件。而现在对BOOT.BIN的修改只能达到对resource的重定向，module重定向的修改方法估计还没有找到，所以要从MS上运行某个游戏的话，必须有一张和这个游戏有着相同目录结构和相同prx文件的UMD游戏来读取必须的*.prx文件，这样就能够正常运行PSP官方游戏了。

目前上述的游戏引导启动文件boot.bin能够通过自己修改路径地址，来达到使用一款PSP原版UMD游戏就能够引导多数游戏的目的。修改boot.bin文件的工具就是Ultra edit 32软件，这款软件是一款16进制编辑软件，能很容易地查找到boot.bin文件中*.Prx文件的地址路径指向位置。笔者以《泡泡龙》这款游戏举例说明，使用Ultra edit 32将泡泡龙的boot.bin文件打开，这个时候就能看到这个文件的16进制代码的情况。使用查找功能，查找有关PRX的字母的信息，查找的时候把"查找ASCII"选项选上。这个时候就能够看到PRX文件的路径指向信息。

▲查找PRX字母就能够发现有关PRX文件的路径指向位置。

可以看到boot.bin文件里面有这两句信息：disc0:/PSP_GAME/USRDIR/module/libatrac3plus.prx，disc0:/PSP_GAME/USRDIR/kmodule/audiocodec.prx。似乎不能改disc0把他指向fatms(就是记忆棒地址)，只能从原版UMD游戏中读取。要用《Wipeout》游戏来引导，就必须把泡泡龙的这两句信息改成disc0:/PSP_GAME/USRDIR/PRX/libatrac3plus.prx，disc0:/PSP_GAME/USRDIR/PRX/audiocodec.prx。这样就能够使用《Wipeout》引导《泡泡龙》了。修改boot.bin文件很简单吧？笔者提醒各位想修改boot.bin文件的朋友，修改过的文件必须与未修改过的boot.bin文件大小完全一致，才表示修改成功。如果你的原版游戏中prx文件的位置目录太长，这样就会造成路径修改字节数不够的现象，如《山脊赛车》的prx文件就是所在的目录比较长，所以最好不要使用这款游戏当作引导盘。通过笔者在互联网上的信息收集，发现《NHL 2005》的prx文件最多，多达36个，其次是《Twisted Metal Head》，有33个，国外最喜欢用的《Wipeout》才23个prx文件。看来目前最厉害的引导游戏应该是《NHL 2005》了。

PSP的游戏ISO镜像如何能够提取出来的呢？这个提取方法很简单，就是利用PSP本身和记忆棒就能够提取游戏的ISO镜像了。首先你需要下载一款UMD DUMPER的软件，这个软件就是能够通过PSP本身读取原版的UMD游戏，然后把ISO镜像文件直接保存在记忆棒中。在提取UMD游戏的时候最好使用容量大的记忆棒比如1G的来进行提取操作，这样会避免提取的游戏ISO镜像文件不全的问题。提取镜像的时候，记忆棒的写入指示灯总是处于闪烁状态，这是正常现象，当提取ISO镜像完成的时候，PSP会自动跳回系统菜单界面，这就表示提取游戏ISO镜像数据完成了！



▲Wab UMD Launcher v3.0的界面很有HD LOADER的味道。

就在大家沉浸在能够使用UMD引导记忆棒进行游戏而高兴的时候，WAB MS LAUNCHE的开发者宣布了即将发布的更强大功能的引导程序Wab UMD Launcher v3.0。这个程序的

强大功能在于通过它可以不需要把PSP游戏ISO镜像文件解压缩里面的数据文件，就可以直接通过Wab UMD Launcher v3.0读取ISO文件而引导PSP游戏的正常运行。使用Wab UMD Launcher v3.0软件可以不需要再修改boot.bin文件的信息就能够让游戏直接在记忆棒中运行。如果这款软件的正式发布，那么对于SCEI来说就是最大、最严重的打击了。

# 三、模拟器、自制软件的更新情况

## 1 当前最热门的模拟器——NEOCDPSP

NEOCDPSP是SNK的家用机NEOGEO CD机的模拟器。


▲NEOCDPSP模拟器。

这款软件的版本号是0.1，但是这款模拟器的完成度非常高。能够支持游戏的音效、MP3背景音乐格式、摇杆支持、屏幕分辨率切换功能、PSP频率调节和跳帧设置。NEOGEO CD机原来的游戏背景音乐都是以CD音轨的形式保存，而NEOCDPSP这款模拟器可以播放游戏音轨压缩而成的MP3文件。笔者测试了《格斗之王97》、《侍魂4》、《月华剑士2》、《合金弹头2》之后发现这款模拟器的确比较完美，将PSP的CPU频率提升到333Mhz的时候，基本上能够流畅的运行游戏了。如果使用了音乐、音效、设置全屏模式之后，游戏的速度会有所降低；关闭音乐、音效之后游戏的速度会有所上升。这也是必然，在打开音乐和音效功能的时候模拟器需要同时读取MP3音乐文件和音效文件，执行效率肯定会有所降低，但是能够在PSP上重温SNK众多的经典好游戏是广大玩家值得高兴的事。并且目前的模拟器版本号只是0.1版本，经过开发者的努力，相信NEOCDPSP这款模拟器日后肯定能够完美地模拟NEOGEO CD的所有游戏。


▲NEOCDPSP模拟器运行游戏的画面。

NEOCDPSP模拟器也能够支持ZIP的压缩格式，但是采用ZIP压缩之后，游戏的读取数据的速度会非常慢，笔者测试过《月华剑士2》的游戏数据采用ZIP压缩之后从读取到能够正常游戏的时间已经超过了5分钟，对于玩格斗游戏来说，这个速度的确太慢了，在采用模拟器对ZIP压缩数据读取的时候，会出现ZIP模式读取速度会非常慢的提示，所以笔者建议使用NEOCDPSP模拟器的时候尽量不要采用ZIP压缩游戏数据。把游戏数据直接提取出来的读取速度非常快，几乎感觉不到"读盘"的时间。

NEOCDPSP模拟器的游戏ROM制作方式比较特殊，首先下载好NEOGEO CD的游戏ROM，一般互联网上提供的NEOGEO CD的游戏的下载都是以压缩包文件的形式出现。笔者以《合金弹头2》为例举例说明，解压《合金弹头2》的RAR压缩包之后就能够得到Metal Slug 2目录的游戏文件。


▲解压后《合金弹头2》的文件。

其中Metal Slug 2目录中的Metal Slug 2 – Track 01.iso就是《合金弹头2》游戏的数据镜像文件，其他的MP3文件就是游戏背景音乐文件。通过WINRAR软件将这个镜像文件提取出来，就能够得到《合金弹头2》游戏的全部数据文件，游戏数据被提取出来之后就可以把Metal Slug 2 – Track 01.iso文件删除了。然后在Metal Slug 2目录建立一个名为NEOCD.MP3的目录，把MP3音乐文件全部剪切到这个目录里面，再把刚才已经提取出来的游戏数据文件全部剪切到Metal Slug 2目录中，就能够看到如下图的文件排列方式。完成


▲制作好之后的游戏ROM形式。

上述步骤之后，将Metal Slug 2目录拷贝到NEOCDPSP模拟器目录内就能够被模拟器正常读取了。

## 2 PSP FTPD v0.01 软件发布

这款软件可以利用PSP的WIFI无线功能实现PC和PSP之间传送文件(当然前提是你的电脑也有AP-无线网桥或者无线网卡)。也就是可以利用WIFI功能传输文件到记忆棒里，这个功能对于PSP的USB功能损坏的朋友特别有帮助。目前软件还是一个很初级的版本，文件只能单进程传输，每次只能传一个文件，开多线程传输是没用的；也不是所有FTP指令都实现了，像改名就不行，下一个版本将对稳定性进行改进。

## 3 PSP VNC软件发布

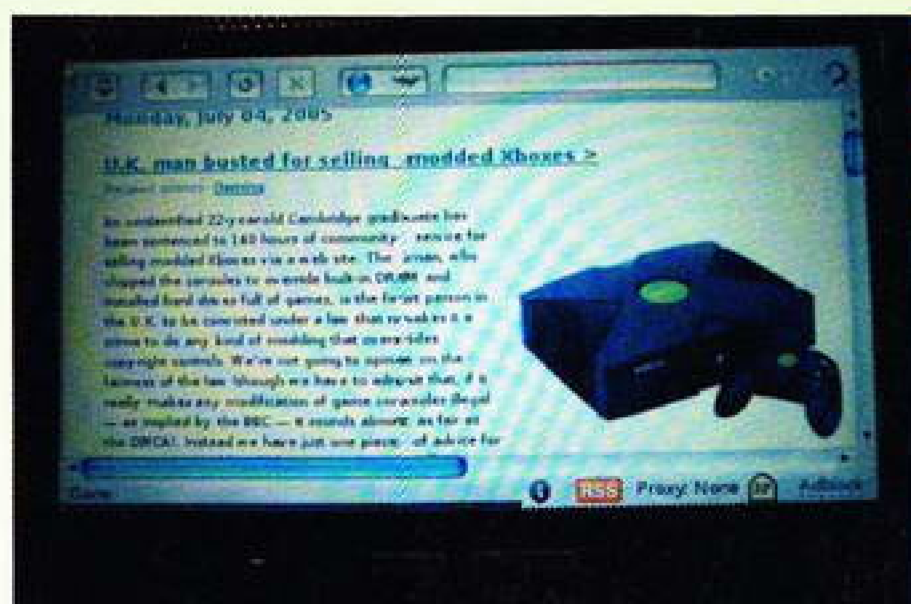
这款软件是远程电脑控制软件。以PALMVNC的代码为基础，Team Xos小组的NHDeath开发了一个PSP用的VNC客户端，通过这个客户端，可以在PSP上控制你的电脑！

如图所示，PSP上会显示虚拟键盘，可以




▲PSP VNC软件的虚拟键盘输入。

进行文本输入，PSP的方向键则可模拟鼠标操作。这个软件最强的功能就是支持WIFI无线功能，只要你的电脑拥有无线网卡，那么就可以在你房间的任何地方来控制你的电脑，这就是所谓VNC的强大功能了。VNC是Virtual Network Computing的缩写，意思是虚拟网络计算。作为一个远程客户端，你可以在自己的客户端浏览一个主机的虚拟桌面。它有点类似于terminal service(终端服务)，客户端功能都很简单，只负责处理输入输出，所有的计算都在服务器完成。VNC具有平台无关性，同一个桌面，你可以通过Windows应用程序来访问，也可以通过JAVA虚拟机来访问，也可以从Netscape来访问，无论通过哪




▲使用PSP VNC软件控 制浏览器浏览网页。

种程序，看到的桌面都是完全一样的。

这个软件使用起来比较有意思，你可以躺在床上使用PSP浏览新闻，可以通过PSP浏览PC里的图片和其他的文件。只是这款软件在使用的时候必须在PC上面安装好服务器端才能够正常使用。

## 4 PSP FILE ASSISTANT V0.01软件发布

这是一款由台湾人开发的软件，主要功能可以在PSP上面管理文件，可以复制、移动、删除、更改名称、建立目录，这个软件在配合模拟器软件方面应该有很大的用处。




▲PSP FILE ASSISTANT V0.01。

## 总结

PSP的官方游戏破解运行比我们预想的时间要早很多，SCEI也不会坐以待毙，肯定会采取升级系统程序的方法来屏蔽掉能够使用记忆棒运行官方游戏的漏洞。不过道高一尺，魔高一丈。就算SCEI采用升级系统软件的这个法宝，笔者相信最后还是会被破解高手破解掉。目前官方游戏、加上模拟器、自制软件，PSP需要的记忆棒容量也是水涨船高，以目前这么多应用都需要记忆棒的支持来考虑，1G的记忆棒是必不可少。目前正好是暑假期间，各位还在念书的玩家们就先享受国外破解高手带给我们免费的官方PSP游戏餐吧！

文 小超 编 马修

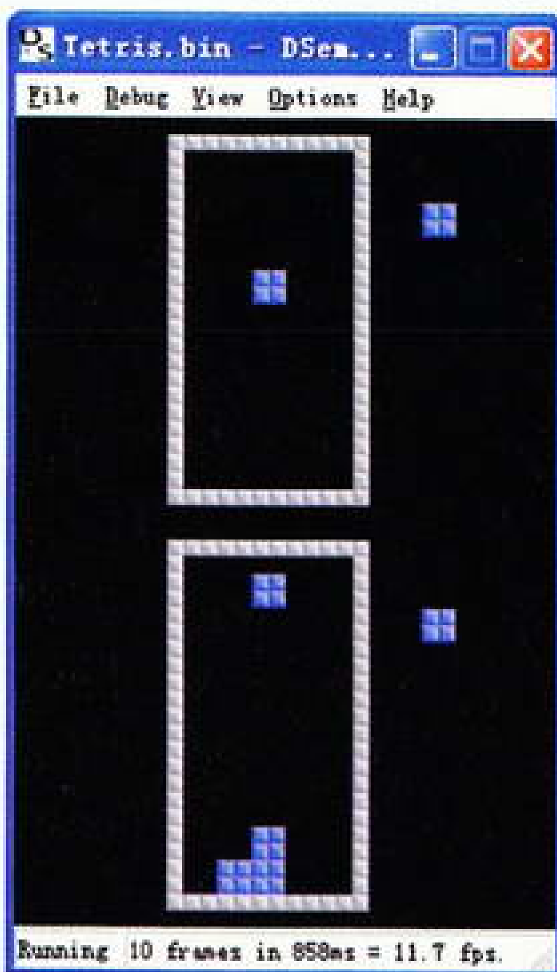
# 掌机软件新闻

大家暑期玩的还不错吧？切记不要玩物丧志哦，玩游戏的同时要多多运动，毕竟游戏并非生活的全部。骄阳似火，掌机软件业依旧在快速前行，让我们一起来看看这半个月发生的软件新闻吧。

## NDS软件新闻

### NDS 模拟器 DSEmu 更新频繁

看到别家的 NDS 模拟器都已经能运行商业游戏，DSEmu也不甘落后，频频进行更新。在6月25日、27日和7月4日，DSEmu一口气发布0.4.2、0.4.3、0.4.4三个版本。遗憾的是作者并没有取得重大突破，只加入了对触摸屏的模拟，增强了显示效果，并消除一些BUG。DSEmu还是不能运行商业NDS游戏。最新0.4.4版的下载地址是：http://www.double.co.nz/nintendo_ds/dsemu-0.4.4.zip，源码下载地址是：http://www.double.co.nz/nintendo_ds/dsemu-src-0.4.4.tar.gz。




### NDS ROM 继续更新

现在NDS ROM的DUMP速度已经基本和游戏发售速度同步。游戏发售当天甚至前一两天，网上就会有DUMP好的ROM提供下载。最近DUMP组织对所有NDS ROM进行重新编号，截稿前已经DUMP的ROM达到70多个。最近新DUMP的游戏包括《口袋妖怪冲击》、《分裂细胞》、《狂热噗呦噗呦》等，NDS上好游戏不断啊，呵呵。ROMCenter等ROM管理软件也开始更新有关NDS的游戏ROM数据。

另外，最近放出的赛车游戏《沥青都市GT》ROM可以用iDeaS模拟运行，感兴趣的朋友可以下载一试。

### NDS ROM工具 NDSHeader发布新版

NDS ROM管理工具NDSHeader发布最新的V 1.6版。利用NDSHeader，可以查看NDS的ROM信息，并能够导出ROM中的部分文件。新版修正了Zip压缩文件支持方面的错误。下载地址是：http://www.nintenren.com/files/NDSHeader.zip。




### NDS 上的 FC 模拟器发

上期我们报道了NDS用MSX模拟器的消息，并预言NDS模拟器春天即将到来。如今美梦成真，NDS上的FC模拟器NesterDS首先火热出炉！软件的源码来自于电脑上的FC模拟器Nester，下载地址是：http://www.lordbob.net/rdawg/ds_nesterds_02.zip。在最新的V 0.2版中，软件加入了对声音的支持，《魂斗罗》等一小部分游戏运行正常。在

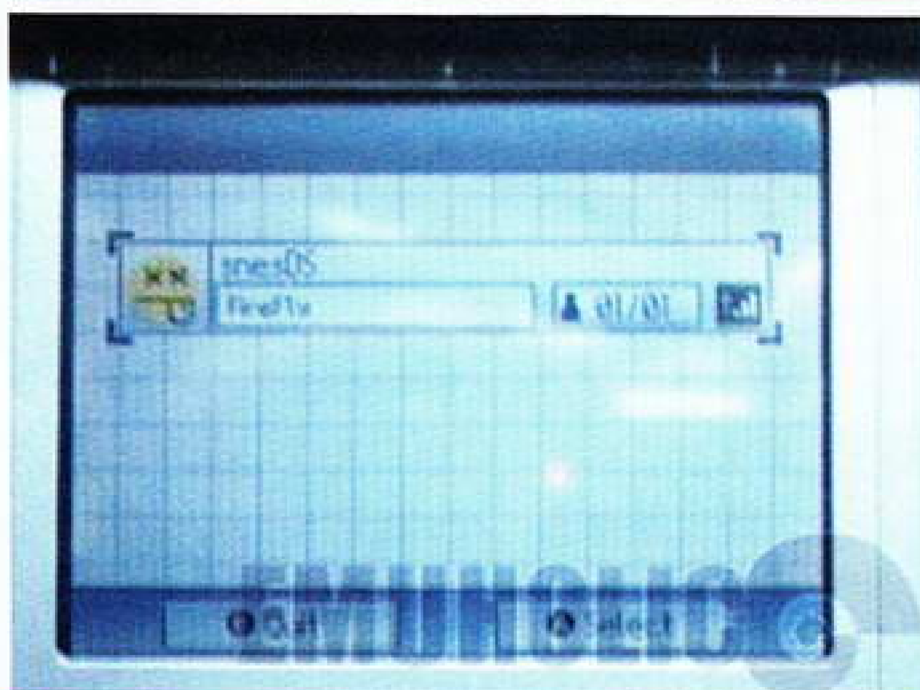


NDS运行时，上屏显示游戏画面，下屏显示软件操作提示。

## NDS 用超任模拟器出现

NDS用FC模拟器公布不久，一名叫Loopy的网友放出了自己设计的能够在NDS上运行SFC游戏的模拟器SnesDS。SnesDS程序参考了GBA上的SFC模拟器SnesAdvance的源代码。用户可以将超任游戏ROM拷贝到NDS烧录卡上，或通过WiFiMe将文件从电脑无线传输到在NDS上运行。不过所使用的超任游戏ROM必须为SMC格式，文件头部信息为512k。下载地址是：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/snesDS.zip。据测试，SnesDS能够以全速运行美版《超级玛丽奥世界》等部分超任游戏，而且声音正常。期待有更多机种的NDS模拟器放出。




## NDS 用 SFC 音乐播放软件发布

想在NDS上聆听SFC游戏的经典音乐？PocketSPC Player可以做到！作者Gladius的创意非常另类，想必应该是超任的铁杆玩家，所以才会制作这么一款软件。目前软件最新版本是V 0.2，但已经很完善，能够流畅播放超任ROM中SPC格式的音乐，支持SFC的32000Hz、8声道立体声音乐。软件下载地址是：http://members.fortunecity.com/infinityhq/projects/PocketSPC.zip。

## NDS 用 NSF 播放器

用PocketSPC Player可以播放SFC游戏音乐，同样用Simple NSF可以在NDS上欣赏FC游戏音乐。Simple NSF目前的最新版本是V 0.2，只支持256KB以下FC游戏ROM中NSF格式音乐文件的播放，下载地址为：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/20050629_simplensf02.zip。




## NDS 用 S3M 播放器放出

似乎大家对NDS音乐播放机能的研究很感兴趣。这不，又一个NDS用音乐播放软件DS S3M Player诞生了。DS S3M Player能够在NDS上播放S3M格式的音乐文件。软件支持音乐回放，并支持16声道。作者计划将其作为WinS的一个插件。下载地址是：http://



www.ndshb.com/modules.php?mop=modload&name=Upload&file=index&opfile=index&op=show&mid=4。

## NDS 游戏汉化始动

随着次世代掌机的普及，国内的汉化者们也转移目标。最近一位名叫Zinniasun2000的网友公布了NDS游戏的汉化情报。从图片上看，对NDS ROM的破解还处于初步阶段。不过万事开头难，相信很快我们就能看到非官方的NDS中文游戏了！

## NDS 上的看图软件

NDS的第三方软件正逐渐丰富起来，Infantile Paralyser发布了NDS用看图软件JpegView。软件最新版本为V 0.2，支持在NDS上面浏览Jpeg格式的图片。JpegView充分运用了NDS的双屏，一个屏幕显示图片的尺寸、大小等详细信息，另一个屏幕显示完整图片。下载地址是：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/20050702_jpegview02.zip。




## NeoFlash 烧录程序更新

NDS烧录卡NeoFlash放出新版本的烧录程序Neo Power Kit V1.1。新版修正了Pocket NES的一个BUG，内置的PCE模拟器PCE Advance和GB模拟器Goomba分别升级到V7.3版和V2.2版，还新增了从电脑导入和导出SRam存档的功能。下载地址是：http://www.neoflash.com/driver/Neo_Power_Kit_V1.1.exe。

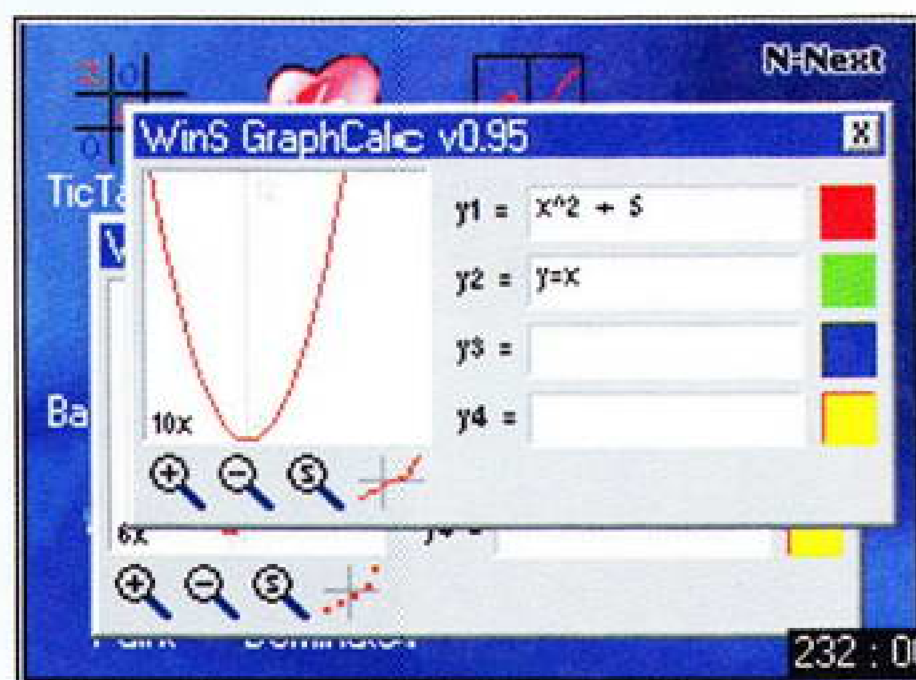
## NDS 无线网络服务器软件发布

DS Wireless Multiboot Server是一款可以通过电脑向NDS无线传输非官方程序的软件。它基于WiFiMe，最新1.0版采用图形界面，用户可以直观地对传输过程进行操作。下载地址为：http://home.arcor.de/Hotohori/WMB_Server_V1.0.zip。




## WinS 新版放出

转战NDS平台的系统软件WinS在7月2日放出新版本。新版中作者加入了虚拟键盘的功能，用户能够直接通过触摸屏输入文字，另外还加入自动休眠以节省电力。新版WinS同时支持NDS的两块显示屏，用户可以在一个屏幕运行计算器，在另一个屏幕运行迷你游戏。下载地址是：http://www.ndshb.com/modules.php?mop=modload&name=Upload&file=index&op=show。




## 其他掌机软件新闻

## RedBoy 新版发布

GBA上的多功能软件RedBoy在7月5日放出3.0正式版。新版在多个方面做出了改进。首先是界面，3.0版仿Windows XP的风格，窗口框体的颜色由原来的紫色变成渐变蓝色，感觉更时尚。新版的电子书终于

第一一八回 记微嫌舅兄欺弱女 惊 .txt
要大哭，防着他的旧病．岂知宝玉叹道：“
真真难得。”袭人心里更自伤悲． 宝钗虽
不言语，遇事 >>菜单选项<< 醒，只得暗
中落泪．王夫 1.文本阴影 来问． 忽
见紫鹃走上前 2.书签设置 跪下，回道
：“刚才太太 3.帮助说明 ，太太看着
怎么样？”王 4.字体设置 强派得人
的，谁愿意他自然就说出来了。”紫鹃道：
“姑娘修行自然姑娘愿意，并不是别的姐姐
们的意思．我有句话回太太，我也并不是拆

加入了对Jpeg图片的支持，免去了将Jpeg转换成Bmp图片的麻烦。另外还可以对电子书进行智能压缩，节省容量。现在电子书已经能支持1.5MB的超大文本，文字再多的图书也可以盛下。书签功能也大幅度提升，最多可以设置20个书签。据作者BPNS介绍，由于一个书签只占用12字节，所以书签可以根据需要增加，最多能做到上万个。(图12)(图13)

最大的变化是3.0版RedBoy采用全新V1.0文件系统，支持目录功能，用户可以在目录下再建子目录。新版最大支持18级目录，而每级目录下可以建立200个目录并放入200个文件，文件名支持40字节长度。并特别对每个文件或者目录可以单独加锁，保护用户隐私。在运行filesys.exe生成文件系统时要注意程序所在目录是否为FAT32或FAT格式硬盘分区，如果为NTFS分区可能会出现异常中止。另外，不要手动关闭filesys.exe的运行窗口，文件生成后，按键盘回车键窗口会自动关闭。

文件管理器V1.0版

| | |
|---|---|
| BASIC文档 | 文件夹 |
| 歌詞 | 文件夹 |
| 公式集 | 文件夹 |
| 图片 | 文件夹 |
| 小说 | 文件夹 |
| 英汉词库 | 文件夹 |
| 說明文檔 | 文件夹 |
| 字体 | 文件夹 |
| test.txt | 大小:4B |
| test2.txt | 大小:8B |

/files[008/003]

请选择要打开的书签[R:删除书签]

00 分飞.txt

01 红楼梦.ebk
第二回 贾夫人仙逝扬州城 冷子兴 .txt

02 红楼梦.ebk
第二回 贾夫人仙逝扬州城 冷子兴 .txt

03 没有使用

04 没有使用

小超联系了作者BPNS，BPNS现在已经放假在家，正进行学校网站的建设工作。忙完网站后，BPNS将全力投入到RBasic3.0的开发中去，预计在暑假期间会完成，一起期待吧。RedBoy的官方网站地址是：http://202.113.13.169/site/redboy/gba/index.htm，3.0版程序下载请到：http://bpns.ys168.com，在“最新ROM”栏目里面。

## PocketNES发布新版

GBA用FC模拟器Pocket NES在7月1日和4日发布了两个新版。新版软件的版本号仍旧是9.98，修正了IRQs等一些小错误。下载地址是：http://hem.passagen.se/flubba/download/PocketNES998.zip。从FluBBa的主页，我们可以看到他最近仍沉迷于GBA街机模拟器的研究，期待有更大进展。

## 在掌上电脑上玩GBA游戏

PocketGBA是一款日本人开发的可以在Pocket PC掌上电脑上模拟运行GBA游戏的软件。软件最新版本是v0.1-alpha，能运行大部分GBA游戏，而且很流畅。在演示图片中，我们注意到作者是用一个特制的独立控制器操纵游戏的，看来作者不仅是编程高手，还是硬件高手。下载地址是：http://www.aep-emu.de/Emus-file-emus_detail-id-818.html。



最近PSP上的各机种模拟器更新频频，UMD游戏也遭到破解，可以拷贝到记忆棒上运行。NDS上出现了FC、SFC的模拟器，还有图片浏览、音乐播放等应用型软件。掌机软件作者们定将带给我们更多的惊喜。最后感谢GBMAD小组(http://www.GBMAD.com)和齐鲁在线(http://www.QL169.com)玩友的大力支持。

# 游戏万花筒

栏目主持：胧月＆海文

大家好，“游戏万花筒”见参。这是我们在《掌机王SP》上尝试开办的新栏目，会给大家带来一些与游戏相关的有趣图片和信息，希望大家喜欢。

SONY公司不愧是电子业界引领时尚的华丽舞者。从WALKMAN到PS，再到PS2，无不体现出SONY强大的工业设计能力。而PSP的造型正式公布了以后，又一次证明了这一点。我们在叹服SONY的同时，不妨回过头去，看看当初玩家们设计出的PSP假想图吧。

## 以下皆为玩家自行设计的PSP假想图



▲GBA SP式的PSP，但是类比摇杆和四个按键的设计并不科学。



▶强强联合！冤家宜解不宜结。



◀汗……游戏操作键在哪里？



▲这台PSP的设计非常异质，可以连接家用机的手柄是个不错的想法。假如想用原机的操作键游戏的话，似乎就不那么顺手了——左右手稳稳地端住机器时，拇指的位置会比较尴尬。


▲这一款的造型就非常时尚了，似乎也脱离不开翻盖式的设计啊。

## 日本花札——Made by Nintendo

大家也许知道，任天堂公司在起初是一家花札作坊。花札相当于日本的扑克牌，我们经常可以在游戏中看到它们友情客串一把。这些绘制精美的卡牌无论游戏性还是欣赏性，都是非常高的。

大统领


▲最常见的一种花札，《樱大战》的重要道具之一。和游戏中真的一模一样。

福天狗




都之花

## 任天堂两位当家明星的扑克



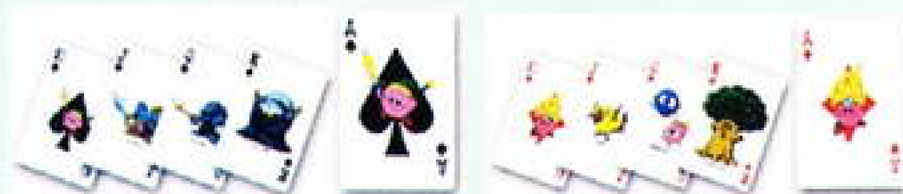


▲带来清爽的海星星——斯塔菲。盛夏看着这些海洋生物，是不是暑气消散呢？






▲粉粉的糯米团——卡比。有红和蓝两种包装。




## 看看这个可爱的小生物

任天堂在NDS上的创意游戏《任天狗》已经发售一段时间了。那些可爱到引无数玩家尽折腰的狗狗们，对于PSP而言实在是"闪着水汪汪无辜大眼睛"的温柔杀手。这个游戏是否能拓展成一个系列，再添新丁呢？比方说……









## 今天你锻炼没有？

《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS》（后文简称《成人脑力锻炼DS》），看到这么一个冗长的名字，可能很多玩家都会直接无视了。不过就是这么一款其貌不扬的软件在发售之后取得了让几乎所有人都跌破了眼镜的销量，并曾经一度占据掌机软件销量榜的榜首。目前这款游戏的累计销量已经突破了20万份。原本一款并不被看好的另类游戏能够取得这样的佳绩，业界的无常由此可见一斑。




那么这个负责监修的川岛隆太教授到底是何方神圣呢？不少人都会有这样的疑问吧。其实川岛隆太教授还真是来头不小呢。这位出生于1959年的的大叔在日本的医学界可是相当有名的，在人脑机能的研究方面堪称是日本的代表级人物。目前在东北大学担任教授一职。在负责这次NDS的《成人脑力锻炼DS》监修之前，他就已经编撰并出版了多本以各种数字计算、瞬间记忆等方式锻炼大脑的书籍。看来这次《成人脑力锻炼DS》的热卖也不是没有理由的，川岛教授的影响力和N多本"脑力锻炼用书"打下的群众基础可是功不可没啊。








▲现实中的川岛教授和游戏中的川岛教授。是不是颇为神似？

## 现在什么最火？甲虫！

川岛教授固然是个强者，然而在SEGA的《甲虫王者》面前也不由得败下阵来。将本周销量榜的榜首位置拱手让出。游戏里登场的甲虫们个个都身怀绝技，像什么爆气、空中连续技、超必杀这些格斗游戏里常见的夸张招式都被这些小家伙们演绎得似模似样，不信大家可以看看本辑的口袋光环。游戏是卖了一个开门红，不过似乎这些小甲虫们并不满足于GBA这块方寸之地。在游戏的热卖之下，日本航空（JAL）目前也趁热打铁，配合游戏推出了"甲虫王者班机"，蔚蓝的天空中看来也要被无所不能的甲虫们所占领了……

航班预定7月15日正式开通，目前已经开通的航线为羽田－札幌；羽田－福冈；羽田－鹿儿岛三条。乘坐航班的小学生以下的孩子还可以得到特殊的JAL甲虫王者卡片……（图：万花6）真是让人羡慕啊。不知国内的玩家们什么时候才能享受一回这样的待遇呢？






▲飞机的外观是不是非常漂亮？

甲虫王者的周边产品也是全面出击。就让我们来看看其中一些有代表性的吧。



■帽子。



▲主题布口袋、用色给人很清爽的感觉。



▲T恤衫，穿着这样的衣服站在人群中一定非常惹眼。




▲浴巾上也有甲虫的足迹。





▲甲虫玩具，“甲壳”很有光泽感。

## 侦探的魅力无所不在

不知大家是否还记得今年3月份在NDS上发售的那一款《侦探葵生川凌介事件谭》呢？该游戏系列的手机版在日本可是相当受欢迎的哦。在i－mode以及Vodafone上也已经推出了《假面幻想杀人事件》、《海楼馆杀人事件》、《死者的乐园》、《对交错事件》等多部作品。并且新作也也在不断推出。最新的一作《五月雨，灰色的旋律》已经开始了配信。每月的服务费约为315日元。很可惜，中国的玩家也只能先看看图片解解馋了。





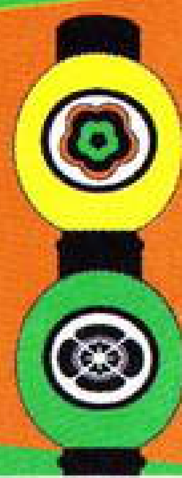








## 乐しく学ぼう！
# 轻松日语教室



大家好，从这一辑的《掌机王SP》开始。轻松日语教室这个栏目正式亮相了。说起日语，这可是作为电玩迷接触最多的一门外语了，想必很多玩家们都对日语抱有极大的兴趣吧。能够让大家在轻松愉快的气氛中了解一些关于日语的基本知识与尝试就是日语教室的初衷。当然，要想真正把日语学好的话还是要下工夫苦学的，大家可不要忘记这一点哦。OK，就让我们进入我们的第一堂课吧！

### 日语的发音

首先是大家都听说过的五十音图

| 平假名 | あ | か | さ | た | な | は | ま | や | ら | わ | ん |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 片假名 | ア | カ | サ | タ | ナ | ハ | マ | ヤ | ラ | ワ | ン |
| 发　音 | a | ka | sa | ta | na | ha | ma | ya | ra | wa | n |
| | い | き | し | ち | に | ひ | み | (い) | り | (い) | |
| | イ | キ | シ | チ | ニ | ヒ | ミ | (イ) | リ | (イ) | |
| | i | ki | si | chi | ni | hi | mi | i | ri | i | |
| | う | く | す | つ | ぬ | ふ | む | ゆ | る | (う) | |
| | ウ | ク | ス | ツ | ヌ | フ | ム | ユ | ル | (ウ) | |
| | u | ku | su | tu | nu | fu | mu | yu | sru | u | |
| | え | け | せ | て | ね | へ | め | (え) | れ | (え) | |
| | エ | ケ | セ | テ | ネ | ヘ | メ | (エ) | レ | (エ) | |
| | e | ke | se | te | ne | he | me | e | re | e | |
| | お | こ | そ | と | の | ほ | も | よ | ろ | を | |
| | オ | コ | ソ | ト | ノ | ホ | モ | ヨ | ロ | ヲ | |
| | o | ko | so | to | no | ho | mo | yo | ro | wo | |

**几点注意事项：**

1、以上注音均为罗马音。

2、r的发音类似于汉语中的l，ra的发音和汉语中的“啦”相同，ら行的其他假名以此类推。

3、ん为拨音，发音法为紧闭双唇发出鼻音的“嗯”。

4、“す、つ”的发音介于汉语的“斯”和“苏”之间。

### 平假名？片假名？

在日语中的片假名和平假名都是以汉字为基础创造的表音文字。一般书写时或是印刷都是采用平假名，而片假名通常都用来表示外来语和一些比较特殊的词汇。

五十音图上一共有51个发音，去掉重复出现的い、え、う三个假名，一共是有四十六个音节。那么这是不是说日语所要用到的全部音节呢？其实并不这这样的。五十音图中列出的只是表示清音音节的假名而已。除了清音之外，日语中还有浊音、半浊音和拨音以及拗音等音节。呵呵，是不是稍稍感到有点头大？没关系，那些我们以后再慢慢了解。

### 让我们的发音更规则

五十音图的纵向称之为行 ，每行五个假名，共有十行。横向称之为段，每段十个假名，共有五段。每个行段都是以该行或该段的第一个假名来命名的。如あ行、さ行、あ段、い段等等。其中あ行的五个假名就是日语中的五个元音，掌握这五个元音的正确发声可是很重要的。

可能有很多玩友都知道日语的元音就是a、i、u、e、o，其中除了e是汉语中没有的发音外，a、i、u、o的发音和汉语中的“啊、一、乌、窝”非常接近。可能不少刚开始接触日语的朋友都会把这几个元音读成“啊、一、乌、喔”。这里可要提醒一下大家。日语的一个显著特点就是发音时，口腔的开口都非常小，几乎发所有的音时，双唇都是处于微启状态的。嘴唇的动作不会像汉语发音时那样大，尤其是发a、u、o这三个音时要注意，发u时嘴唇不要向前突出，只要轻轻打开双唇就可以了，发o时也只要将嘴唇再稍稍放圆一点而已。

### 轻松时刻

好了，一口气看了这么多的假名，接下来就让我们一起来放松一下，看一点有意思的吧。




一个刚刚被老妈叫出去购物的吉姆，日本确实是一个极富恶搞精神的民族，好好的一个吉姆到了他们手上就被当成小孩子来打整了。

ta da i　maa ～ kaa san　chanto
た だ い まぁ～　母　さん!! ちゃんと
katte　ki ta yo
买って　き　た　よ。

大家可以按照上面的注音试着读一下这个句子，注意母さん可是一个长音哦。"买って"这里有一个促音，大家在读时只要在读了ka这个音后停顿一拍再接着读て就可以了。

整句话的意思就是"我回来了～妈妈！东西都买回来了哦。"呵呵，是不是一下子觉得这个吉姆挺可爱的呢？

御剑怜侍凭借其自身的实力以及与生俱来的贵族气质一直在"《逆转裁判》系列"的FANS里拥有极高的人气。他的言谈举止中也处处透出高傲的气息。

na ka na ka tano si ma se te ku
"な か な か　乐 し ま せ て く
re ru ne e　　ben gou si kun
れ る ね ぇ。……　弁　护　士 クン。"

这句话的感觉就和上面那一句完全不一样了。"なかなか"意为"实在是"，"乐しませてれるねぇ"则是"让我觉得很享受呢"。"弁护士クン"也就是"律师先生"。

这句话的意思就是"你实在是让我觉得很享受呢。……律师先生。"从这句话中就可以看出日语中省略主语和宾语的情况是相当常见的。前面说过片假名常会用来表示一些含有特殊意义的词，这里的"クン"就是一个这样的例子。"くん"通常是对自己的同辈人




或下级的一种客气称呼。按照正常的写法应该写成平假名或是汉字"君"。这里特地写成片假名"クン"，就有两方面的用意了：一方面是暗示御剑在用一种比较阴阳怪气的语气读这个单词。另一方面也将御剑表面上对对手表示尊敬，实则对对手无比轻视的心态展现了出来。不知道听到御剑怜侍的这句话时，站在他对面的成步堂会是什么一种心情……

※御剑 怜侍 的读音为みつるぎ れいじ

第一回的轻松日语教室到这里就结束了，大家觉得怎么样？肯定又很多不如大家意的地方吧，各位读者朋友们有什么意见或建议可一定要给海文写信哦，你们的来信就是海文最大的动力！



栏目主持 LIKY

# 游戏美图秀

LIKY语：很早就想在《掌机王SP》上开办这样一个栏目了，想给大家献上一些漂亮的游戏海报、壁纸以及原画，借着这次《掌机王SP》的改版，这个“游戏美图秀”栏目也诞生了，以后不断为大家带来各种养眼的美图，希望大家喜欢。

## 本辑主题——《黄金太阳》的华丽世界

提到《黄金太阳》，GBA 玩家一定会兴奋起来，作为 GBA 上最具代表性 RPG，“《黄金太阳》系列”凭借精美的画面和动听的音乐吸引了一大批玩家，这次栏目新开张，LIKY 就以这款 GBA 最具代表性的游戏为主题，为大家献上几张游戏的美图，大家看看是否喜欢。

《黄金太阳》在欧美获得的评价相当高，欧版和美版的推出获得了大量欧美玩家的追捧，以下这几张官方壁纸就是美版《黄金太阳 开启的封印》的。

■《黄金太阳 开启的封印》的4名主角。

Golden Sun

《黄金太阳》最吸引玩家眼球的无疑是那绚丽的战斗画面，尤其是众多的召唤兽释放画面简直是华丽到极限，GBA 优秀的 2D 表现能力体现得淋漓尽致。下面提供一组精彩的战斗画面给大家欣赏吧。











■地精灵的使者，罗宾。


■《失落的时代》中的同伴——西芭


■《失落的时代》的主角加鲁西亚，冷酷的青年。



■继承了水精灵力量的梅雅丽。



■凤之精灵使——伊万。









# 掌上动漫游

栏目主持 胧月

"掌上动漫游"是《掌机王SP》改版后的一个新栏目，我们开辟出这一角来和大家赏析一些精彩的动漫作品。无论你有什么建议或者意见，请告诉我们，我们会努力改进。

动漫作品游戏化，已经是业界的惯例。如今GBA版的《死神BLEACH 血染尸魂界》发售在即，且原作动画的人气目前也是居高不下。应时应景，进入《死神》的世界去看一看吧。

我们伸长了双臂
拨开云层
直冲天际
虽然够到了月亮跟火星
却仍然触不到真相……

EAR WHAT YOU CANNOT SEE
BLEACH

tate:...marry me byakuya XD lol) copyrighted by kubotite

Fragments: www.crash.inweb.dk & Pixelated Gra






文 十字幻像

# BLEACH

## ——灵魂的纠结

最开始是那个男人，黑崎一护，这个充满灵异能力的橘黄色头发帅哥身后总是跟着希望被他解救的可怜怨灵。然后是被地狱蝶指引找到了这个男人的却被当作了小偷，被一护当头一脚踹翻在地的死神朽木露琪亚。显然《死神BLEACH》这位优雅女主角的出场方式并不怎么优雅。虽然男主角够帅够勇敢也够风趣。

纯少年漫画大概分为两种，一种为色情，一种为格斗。当然也有色情格斗的综合产物比如超华丽的《天上天下》。女人摇摇晃晃的大胸部加上男人散发着金色光芒的肌肉一度成为了时尚，当下追逐此风潮的画者不断。而《BLEACH》的女主角为什么不够漂亮？胸也不够女配角井上织姬般大，但是某人说过女人的气质比美貌重要，这里体现的还是很彻底的，起码我们的男主角为了救这个没什么个性又喜欢耍小聪明的女人而豁出了自己的性命。

露琪亚为了打倒恶灵“虚”而把自己死神的能力交给了一护。而死神的主要使命就是消灭“虚”，使其净化。这个责任交到了一护身上，然后就是老套的情节，突然发现一护有着强大的灵力。这也是当然的，不强怎么做热血少年漫画的男主角。而露琪亚这之后却被死神界发现转移了自己的力量而要求被带回。露琪亚的大哥朽木白哉和幼年好友阿散井恋次出现在了她的面前，一护突然也出现在她的面前。在女主角反对无效的情况下，第一次与高等死神战斗的一护很自然的落败，很自然的趴在了地上，嘴角流着血看着露琪亚的背影。还想追上朽木白哉去的他被露琪亚一脚踩在拽着朽木百哉衣角的手上。“你算什么人，敢扯着我大哥的衣角。”为了保障一护的生命，露琪亚跟随自己的大哥向通往死神领域——尸魂界的大门走去。满脸是血的一护只得到最后一句话“你不要再追过来了，否则我会杀了你。”便也是出自这女人口中。

亦真亦假的爱情，久保带人大师打出了第一个擦边球。

随后我们进入了《BLEACH》热血的高潮部分，充分展现男人力量的时间到了。主角一个人是不够的，没错。现在露琪亚由于把死神力量借给人类而必须遭到尸魂界的制裁，终于变成了第N个雅典娜。而尸魂界高手众多，一护一个人未免单薄，友情此时成为了玩命的理由。仰慕一护的井上，和曾经发誓为对方战斗的那个最善



良的男人站了出来。

然而事实并非救人那么简单。打打杀杀的过程中每个人所背负的东西成为了他们战斗的动力。似乎人人有本难念的经，而到最后尸魂界真正的阴谋出乎每个人的预料。故事连载至此嘎然而止，也让读者有一个休息的空间，之后的发展也更令人期待。

一护的血肉，一护的刀，一护的灵魂。似乎这三种东西已经浑然一体。为了消灭虚的死神自己变成了虚，这是讽刺的，然而到了最后我们才发现，只有这样的他，才能成为最强的人。

能力越大的人，责任也就越大。为了保护自己重要的人而拥有了强大的能力，而有了这种强大的能力后却又容易让自己重要的人陷入危险之中。对于被自己的力量所迷惑的人来说，弱小的人是幸福的。

露琪亚被带回尸魂界后就坦然面对了死亡，尽管这种死亡是不合理的，是被人阴谋策划的。其实我不喜欢这样的人，遇到什么事都会先说都是我的错。这个悲剧性的人物显然有悲剧的个性。是否对于她来说死是唯一逃避的方法？在无奈的情况下杀了自己崇拜的海燕大人而被志波家的人憎恶，也丝毫不想辩解。离开一护时的“亲情，爱情，友情，全部都是麻烦的东西。”究竟是因为不想拖累其他人还是因为她的无所谓？被贵族朽木所收养，却是因为她那个把还在襁褓中的露琪亚抛弃的姐姐死前想减轻自己的罪过，做出一点补偿。真正面对死亡的时候露琪亚准备好了吗？那种觉悟被银嬉笑的三言两语击得粉身碎骨。

尸魂界开始动荡，当自己的信仰开始动摇的时候就会变得异常的弱小和不堪一击。在发现事实的真相后，究竟是遵从自己的曾经信仰，还是相信真实？每一个人都面临着这样的问题。真正贯彻自己主义的朽木白哉在露琪亚活下来以后也会松一口气，然而他的选择是懦弱的。有了一护挡在面前，自己既贯彻了信念又保护了承诺，他是幸运的，但是反过来说，他什么都没有做到。

过于固执的信念造成了好友的撕杀，这又是另一场悲剧。

永远不知道银在想什么的乱菊，怀着惴惴不安的心情小心翼翼跟随着银的脚步。在最后银离开的时候，她才知道银的感情。亲手杀掉自己心爱的人也许是这时最幸福的选择吧！碎蜂不知道一夜的想法，责怪着她抛弃自己离开。一心想要打败一夜的她把思念长存在心底，直到一夜的呼吸声音都听得见。她终于累了，思念长涌而出，像孩子一样哭着摊倒在一夜面前。想要一生一世的守护着你啊！

我们经常都会说“我答应的事一定会做到。”或者去对别人许下誓言。那只是为了让自己的心灵不寂寞。但是我们太渺小，保护不了任何诺言。在一切都破碎了的时候，只能在角落里颤抖着双肩小声的哭泣。为什么要如此悲哀？因为我们守护不了任何东西，包括自己。

久保带人留给我们的世界是辛酸的，每个



人都似乎很强大，每个人又似乎很软弱。我们宁愿这样继续悲哀，也不愿意放弃自己的力量，好象只有这样才能保护自己的信仰。于是一护走入了少年漫画的老套路，在不断的战斗中不断的成长。而自己做的是否是正确的呢？自己杀的人真的该死吗？到底什么才是真相？正如题头所说："我们伸长了双臂…拨开云层，直冲天际…虽然够到了月亮跟火星，却仍然触不到真相。"救下露琪亚的终点，是另一场战斗的起点。

大声怒喝着握紧了斩魄刀，坚定的眼神和毫不动摇的决心。就是这个男人——黑崎一护。

当白哉冰冷的刀刺入一护的胸膛，炽热的鲜血喷涌而出，与凝结的空气纠缠在一起。他缓缓的倒下了，带着惊讶和不甘心的表情。刹那间领悟到了自己的弱小。痛苦，这疼痛不是来自于伤口，是来自我内心的高傲。我不怕死，我怕我会败。那么我是为了什么想要得到这样的强大。只有一步之遥却倒在了这里。我不甘心，很不甘心。一护又站起来了，然而站起来的那个不是他，是他体内的虚。很强，真的很强，强到几击就可以几乎打倒白哉，那个把刀刺入一护胸膛的白哉。如果白哉被你打到我会开心吗？我会更加的不甘心。为什么那个最强的人不是我？不是我黑崎一护？

蓝染打倒恋次时说"想要踏过蝼蚁而不杀死它，真的是一件很难的事情。"微笑的他从容



的成为了尸魂界的头号大坏蛋，我觉得像这样可以坏出个性的人现在还真的是蛮少的了。每个人都要为自己做错的事情找一个借口，回忆或者伤痕。这是可怜还是懦弱？

现在我们可以静静的期待着下一场战斗中久保带人还会耍出什么样的花招让我们的一护继续成长，而让蓝染这位头号反派拥有被同情的理由。死神的故事，永远是值得期待的。



Vol.13

文 gokumine 编 马修

# 超级机器人大战专区

## 魔装机神

现在的原创系已经谈不上什么原创了，在利益的驱使下早已都专门量身订做了动画作品。最新的作品就是今年推出的《超级机器人大战OG》的OVA版，动画中收录了原创世界的全部机体和人物，以新的故事展开整个剧情。本次我们要说的就是在《机战》和《OG》的一大系列人气机体——《魔装机神》。

### 剧情篇




魔装机神是在一个叫做兰·基亚斯的地底世界中，因为有着5万年的文明历史，因此对短暂的地上文明了如指掌。在这个世界中总共有3个大国，分别是兰古拉王国、修特尼亚斯联合国和巴哥尼亚共和国，并且三个国家基本上在同一时间形成。在兰古拉王国中大约有2.2亿人口，不过为了促进分权，各地的人口密度都不是很高，比较平均。全兰古拉王国分成32个州，每个州又有自己的自制权，有独立的司法、立法和行政权。整个的兰古拉王国的居民被分成了7个等级，分别是：王族、战士、炼金术士、神官、贵族、平民、魔装机操纵者。我们的主人公正树就是出生在这样的一个国家中。

尽管兰古拉王国是地下世界，但依然还是和地上世界相通的，在整个的地上世界总共有5个地方和地下的世界相联系：加利福尼亚海岸，西经140度附近；小笠原海岸，东经150度附近；西藏，和香格里拉地底王国的传说有关；阿尔及利亚上空，东经10度附近；以及著名的百慕大海域。

兰古拉王国的人们可以使用魔法，不过为了控制恶意的使用魔法，王国就在全国制造了一个庞大的结界，在结界内所有的法力都将减弱，因此杜绝了使用大规模的破坏魔法，而为这个庞大结界提供法力的就是该国的国王。因此，尽管是皇室子女，在没有通过法力测试的情况下也是不能继承王位的——这就是我们的故事中的世界背景。

在兰古拉王国，并不是谁都可以随意驾驶魔装机神的。在魔装机神中存在着寄宿的精灵，而驾驶者必须和魔装机神中的精灵签订契约，而寄宿的精灵人格又直接影响到魔装机神的能力。在兰古拉王国精灵共分为大地、水、炎、风四个大系。几个系中精灵的最高圣位分别是：暗、刻、光、空；而高位分别是：大地、水、炎、风。寄宿在风之魔装机神中的精灵是分别叫小白和小黑的两只会说话的猫（名字为正树所起）。

# 人物篇



## 安藤正树

17岁的少年，在地上世界被召唤来到地底世界，最初是魔装机ジャオーム的操纵者，不过后来夺回被萨菲妮抢走的风之魔神塞巴斯塔，成为了风之魔神塞巴斯塔的操纵者。此人是比较热血的那种一根筋的性格，擅长空手道和拳击，还是一个天生的路痴，买个饮料都能围着地球绕几圈。在游戏中也都是经常出发最早到达最晚。除此之外，起名字也是此人的一大特点，白猫叫小白，黑猫叫小黑，简单直接；连自己的绝招都很有意思，像魔法剑真空饭桌轮回斩简直是汗死。

正树的双亲都是被人杀害，因此在被召唤的时候自己没有了任何的牵挂。在地下世界中夺回风之魔装机神以后，被兰古拉王国的国王阿尔扎鲁授予"兰德尔·赞·谢罗萨基斯"的称号，并获得了兰古拉国民的国籍。同时也成为剑皇谢奥尔特的养子，不过不久后谢奥尔特就被白河愁杀害，而正树开始了对白河愁的仇恨。



## 琉妮·佐尔达克

DC总帅比安·佐尔达克博士的独生女，法鲁西奥尼R的驾驶员。从小就接受自己父亲的严格特训，虽然比安·佐尔达克博士一直和正树一方对立，但是琉妮·佐尔达克却爱上了正树。在兰·基亚斯事件中进入地底世界后一直居住在兰·基亚斯。



## 白河愁

被各位玩家称作噩梦的家伙，实力可想而知。本来是兰古拉王国的王位继承者，不过自己却对成为国王没有兴趣，因而舍弃了自己的权利，并投靠到邪神波尔库鲁斯麾下，不过却是心怀鬼胎的。在游戏中此人也是来去无踪，有时候以我方援军出场，有时候却又作为强大的敌人给予我们阻挠，总之是一个让人难以琢磨的怪人。

# 机体篇

## 塞巴斯塔

风属性，单机重量38.4吨，全高28.48米。全白的机体，拥有非常高的机动性，火力也非常的强大。是惟一可以打开通往异次元通路的魔装机神，也是被称为最强的魔装机神。机体有精灵凭依和变形的能力，同时也拥有非常好用的地图兵器，属于赚钱的好机体，不过游戏后期机体的可用性下降，对付BOSS级别的就有些不沾边了，可谓杂兵克星。







▲一共有90个零件，全高22厘米，比例为1:144的塞巴斯塔模型。

## 法鲁西奥尼R



正树的女友、DC总帅比安的独生女琉妮的专用机，机体全高28米，做得非常有个性，头部和驾驶员一模一样，就像真人一般。不过机体性能就要差上不少，和其父亲的座机相比较简直就是小巫见大巫了。

## 新·古兰森

先汗一个，简直是XX级别的机体。机体为古兰森的最终进化形态，所有方面都被进化到了极点，配合上白河愁的优秀能力，简直是玩家噩梦的开始。在古兰森上的试作型缩退炮在此机上也已经是实际应用状态，其威力简直难以言喻！



文 罗纳尔南 编 马修

# 流金岁月
## ——掌机游戏怀旧长廊

某日逛街，发现久未露面的街机房，不禁感动不已。物以稀为贵，街机房少，老板自然抬价。于是买了一元一枚的游戏币开始玩那些老得掉渣的过时游戏，尽管如此，却十分快乐……本次就让我们在逝去的掌机上一同回忆那当初年少无知、挥汗如雨的街机生活吧。

### 卡片挑战铁拳

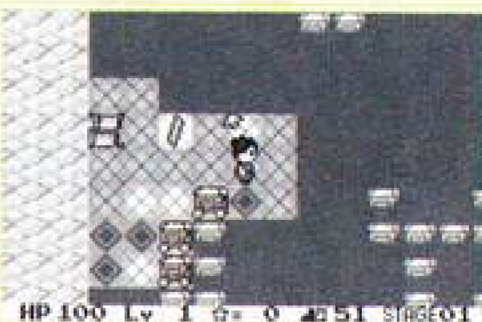
| 机种 | WS | 厂商 | Namco |
|---|---|---|---|
| 发售 | 1999年 | 类型 | ETG |




当年，笔者还是个整日只知道往街机厅跑的小学生，玩些《吞食天地2》、《恐龙快打》这样的ACT游戏解馋，对于《街霸》一类的格斗游戏却向来敬而远之。究其原因，恐怕是因为那些多得有些让人发指的各种组合招式对于一个小学生来说，实在难以记住。直到有一天，某个大型机厅出现了一台无论机器外形、还是游戏内容都格外醒目的格斗游戏。笔者毅然拿出了两枚5角的游戏币开始游戏，其结果是，在简单明了的操作方式以及超强立体感的刺激下，取得了人生第一场格斗游戏的胜利。这件事极大地满足了一个热爱格斗游戏却连个波动拳也发不出的小学生的心理需求，后来终于知道这就是传说中的"3D"格斗游戏——《铁拳3》


▲战斗画面就是如此的"朴实"。

有了这种经历，自然会对《铁拳》这个名字格外敏感。拥有了掌机后，便无时不刻地关注着游戏发售表。终于在上世纪末的仲夏，这款卡片类型的《铁拳》游戏悄然登陆WS。虽然是卡片游戏，但却不失原作本色！不仅是攻击技，甚至是连续技，都在厂商煞费苦心地营造下，以卡片的形式巧妙地表现了出来。惟一不足的是，当一款以3D感为卖点的格斗游戏没有了立体视角的时候，无论是清纯可人的凌小雨还是性感高挑的妮娜，都变得黯然失色。不过厂商的创意依然值得肯定，要不然《铁拳》这样的游戏永远也不会出现在黑白的掌机上了。



### 1942

| 机种 | GBC | 厂商 | Capcom |
|---|---|---|---|
| 发售 | 1999年 | 类型 | STG |




街机房里还有一类很重要的游戏——STG。不过射击类游戏向来处于群龙无首的状态，不同厂商的各种系列射击游戏百家争鸣。不过在GB上却没有这样，比较知名的是一款在GBC上的《1942》。GBC代替GB后，出现了一阵大作移植热潮，曾经由于GB黑白屏幕限制而无法开发的优秀游戏争相涌现，《1942》自然也不例外。




GBC版《1942》游戏场面不算宏大画面和街机相比，只能用惨不忍睹来形容。但是参照GBC的8位机能而言，也算不错了。游戏的操作很简单，AB两个键便绰绰有余，实在方便了反应慢的玩家。游戏采取了密码接关的方式——密码就是由两种飞机和两种武器组成，有时候可以蒙到正确密码哦，大家试试看吧。



## 合金弹头 2

| | | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | NGPC | 厂商 | SNK |
| 发售 | 2000年 | 类型 | ACT |

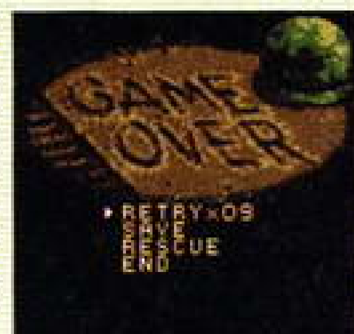



当初这个游戏在国内被翻译成《越南战役》，是SNK这个格斗游戏大户的一款ACT游戏。游戏以火爆的场面和幽默的人物动作著称。而且




这个游戏的挑战性很高，所以不少高手都在街机房里为了一币通关的成就感，而乐此不疲地使用了更多的游戏币来练习这个游戏。




当NGPC发售后，SNK很快便推出了这个游戏的掌机版。而且在时隔不到几个月之后又推出了续作，速度之快令人称奇。和前作比，游戏有了不少进步，但是并非质的飞跃，可能和制作周期短有一定的关系吧。游戏中有男女两名主角可以选择，场面和街机相比略显冷清，好在那些可爱的坐骑或者说是交通工具还都保留了下来，驾驶起来不亦乐乎啊。总体感觉不错，值得《合金弹头》的FANS一试。

## 怒之铁拳

| | | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | GG | 厂商 | Sega |
| 发售 | 1992年 | 类型 | ACT |




间内，机房里很受欢迎的一款游戏。不过我却是迟迟不敢上手，原因很简单：怕玩不好，浪费游戏币。直到有一天，遇到一位熟识的大姐姐与其BF在那里玩，她为了不让自己早恋的事情败露，便塞了个游戏币给我封口……于是，得到意外之财，便无所顾忌地玩到了这个游戏。




在当时机能还算不错的GG上，这款游戏也不失时机地出现了，并且做得像模像样。但是……开机后惊奇地发现，游戏里只有一男一女两名主人公可以选择。好在游戏素质不错，不论是街机上的各路小卒还是超级BOSS都被移植地毫不含糊，而不同的小卒还要用不同的招式来应付——这样的待遇，在其他同类游戏中，恐怕只有BOSS战时才可以享受到的。作为一个游戏系列掌机处女作，表现还算令人满意。



## 街头霸王 2

| | | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | GB | 厂商 | Capcom |
| 发售 | 1995年 | 类型 | FTG |




"街头霸王"这个名字对稍有年纪的玩家来说，想必都是如雷贯耳的。在"《KOF》系列"尚未大肆进占街机房之前，《街头霸王2》恐怕是喜欢FTG游戏的街机仔们惟一的选择。游戏凭借良好的操作性、合理的对战顺序以及穿插其中的小游戏俘虏了大批FANS的同时，也为今后各类FTG游戏打下了标准框架。

而这时GB尚未高歌猛进，Capcom的立场也是举棋不定。虽然是几乎同时推出了PCE-GT和GB两个版本的《街霸2》，但是二者的差距却是相当悬殊的。倘若把PCE-GT版比作一道大餐的话，GB版顶多是一道街头小吃——还是出自那种无卫生许可证的小摊……

不过说归说，对于一款初登掌机的游戏来讲，在毫无经验的情况下，推出这款投石问路的作品，的确无可厚非。尽管游戏除去了经典的"白人击倒黑人"的开头画面，不过那熟悉的游戏标题以及家用机版上的选择画面还是被完整地保留了下来，令人感动不已。人物选择方面，包括最终BOSS维加在内的9人尽在选择之列。游戏中的静态画面表现力十足，配合到位的音乐节奏，的确有种玩到街机的感受。无奈一旦正式进入游戏，那生硬的人物动作真是让人无法满意，而且玩起来电脑似乎很强（或者说自己很弱），完全没有了街机上那种畅快的感觉，整体来说还是差强人意。






文 LIKY

上一辑因为某些原因"N—Gage ZONE"暂停了一辑，立刻就有不少读者来询问怎么回事。还担心地问是不是以后都不会有"N—Gage ZONE"了，其实"N—Gage ZONE"不会消失的。而且看到有不少人都在关注这个专页，LIKY也非常高兴，其实随着QD价格的不断降低，越来越多的人购买了这款性价比很高的手机，成为了NG一族。"N—Gage ZONE"以后会为广大NG玩家带来更多精彩的内容。




## 软件 XROSE——最便宜的发短信方案

发短信已经成为大家生活中不可缺少的元素，现在发短信一般都是1角/条，有没有更便宜的方法呢？当然有，利用XROSE这款软件，我们可以通过GPRS发送短信，这样只会产生GPRS的流量费，平均每条短信的流量费只要3分钱，如果是GPRS包月用户，就更划算了。

XROSE是一款由掌中万维开发的免费软件，对应Symbian平台，支持cmnet和cmwap两种接入方式（有cmwap就好）。需要注意，用XROSE发出的短信是以1010开头的号码，而对方可以直接回复。除了发短信的功能外，XROSE还整合了聊天、天气预报、每日新闻、号码归属地查询等实用功能，是一款不错的软件，感兴趣的玩家可以去官方论坛看看：http://210.77.150.73/forum/forum ... 8f73&forumid=11




▲除了能发短信，XROSE还整合了聊天、天气预报、每日新闻、号码归属地查询等实用功能。




## 游戏 烈炎风暴

| | |
|---|---|
| 类型 | STG |
| 厂商 | 雅讯天地 |
| 平台 | Symbian S60 |

这是近期一款非常不错的纵版射击游戏，画面火爆，音乐震撼，关卡设计也很不错。游戏由国内的雅讯天地开发，所以是界面是全中文的哦。游戏中可以选择两种不同的战机（男、女主角），两种战机的主、副武器都不一样，比如男主角的导弹是直线发射，威力较大，而女主角的导弹是跟踪型，威力较小。接到特定的道具后武器还可以升级。游戏舞台包括有山区、丛林、云海、雪山等多个场景，背景描绘非常细致，画面水准不俗，推荐大家试试。下载地址：http://club.m9w.com/html/200506/52600.html



▲游戏的画面水准不俗，场面火爆。




## 游戏 《金属咆哮2》秘技

由口袋工作室开发的《金属咆哮2》相信不少人都已经玩过了吧（行货QD就内置了这款游戏），这款游戏的素质是相当高的，不过难度也并不低哦，想当初LIKY可是花了好几天才打穿的。不过这里给大家献上一条该游戏的秘技，大家玩起来一定会轻松不少。

在游戏中按右功能键进入暂停状态，然后输入顺序按下数字键762538，这样机体的生命值就会立刻加到10000，特殊弹药加到999，怎么样？这个秘技不错吧。那么大家明白"762538"的意义吗？其实它就是口袋工作室的英文"pocket"的输入方法。







# NG上玩GBA游戏



我们以前已经介绍过，在NG上已经诞生了FC模拟器、GBC模拟器、MD模拟器甚至SFC模拟器，而现在要告诉大家，NG已经能够模拟GBA游戏了，是不是很神奇啊！这款NG上的GBA模拟器叫“vbag”，它出现在文朋科技（Vampent）的下载页面中，（文朋科技就是开发出vBoy、vNes、vSun等知名模拟器的公司）但是，这个“vbag”却不是该公司开发出，而是由一个第三方组织开发而出，文朋科技对之进行了一些改进然后放出下载，而且他们还指出，这是一个DEMO版本，虽然能够运行GBA游戏，但是不支持声音，而且，以目前所有的S60机型的机能都不可能全速运行（帧数大概在每秒5帧），这个模拟器的出现只是想证明，在Symbian平台上能够诞生更高级机种的模拟器。（GBA已经能够模拟SFC，所以GBA的机能是高于SFC的，而在基于Symbian平台的SFC模拟器“vSun”出现之后，Symbian平台的GBA模拟器“vbag”的诞生就具有比“vSun”更重大的意义了。）



▲NG虽然能够运行GBA游戏，但是速度……

vbag根据屏幕显示颜色的不同分为3个版本，NG/QD玩家下载4096色版本便可。

3个版本下载地址：

4096 color：http://vampent.com/d.php?d=vbag1.sis

65536 color： http://vampent.com/d.php?d=vbag2.sis

262K color：http://vampent.com/d.php?d=vbag3.sis

vbag安装后会在E:\System\Apps\vBag中出现一个vBag.exe的文件，这个文件不能直接运行，还必须借助一个叫“FExplorer”的文件管理软件来打开。（没有的就去网上搜索一下吧）当然运行模拟器之前，必须把GBA ROM放入到E:\System\Apps\vBag文件夹中，而且要把ROM改名为“1.GBA”，然后运行模拟器便可。LIKY实际试验了一番，选了几个4M的GBA游戏，比如《超级马里奥A》和《快打旋风》，画面都正常，但是没有声音，而且速度奇慢，根本没法玩。后想试验8M的《逆转裁判》，但是程序根本无法运行，可能是运行内存不够吧。（我的NG由于软件的装了不少，运行内存只有8.4M左右，猜想如果刚刚格完机器，有10M左右的运行内存的话也许能够运行8M的游戏。有条件的玩家不妨自己试验一下，然后告诉我结果吧。）可以说，这个模拟器的诞生象征意义比实用意义大，我们对开发者的实力表示敬意，当然，我们期待着这个模拟器能够完善起来，不奢望能支持声音（估计这个很难实现），只希望运行速度让人满意就行，期待能有这么一天吧。



▲运行GBA《快打旋风》的画面。

**模拟器操作**

| NG数字键 | 对应GBA按键 |
|---|---|
| 1 | A |
| 4 | B |
| 2 | Select |
| 9 | Start |
| 7 | L |
| 8 | R |
| 右功能键 | 退出程序 |



文 小豆子 编 LIKY

# 手机游戏吧

VOL.01




借这次增加页码的春风，“手机游戏吧”与大家见面了。无可否认，手机游戏已经成为目前增长最快速的产业之一。随着多功能化手机的普及，各式各样的手机游戏如雨后春笋一般涌现出来。《掌机王SP》作为一本以掌上游戏为主力的杂志，开辟一块手机游戏的专署区域自然是理所当然，也算顺应民心吧，活活。小豆子定将尽心为大家服务，带来最新的手机游戏信息。第一辑的话，咱们先热热身，来个游戏手机导购。

## 游戏手机导购

小豆子可以不带GBA，不带MP3，但绝对不能不带手机。每每出行，小豆子都要先摸摸兜兜，确认一下自己可爱的小手机是否安然健在。相信很多朋友和小豆子一样，手机已成为自己的随身必备之物。这时候，手机的多功能性就显得尤为重要了，上网？拍照？No，No，作为一位浸淫游戏多年的玩家，Game才是我们的最爱。在旅途中、在课堂上，掏出手机玩一把自己喜欢的游戏，那种惬意的感觉，岂是能用一个“爽”字来简单形容。要想玩的爽，就要配备精良的武器。下面小豆子把游戏手机选购中的几点秘笈传授给大家，仔细看好了哦。

**一看屏幕材质** 切记TFT屏幕才是王道，色彩起码要6万5千色。让那些什么STN、CSTN都见鬼去吧，要知道上世纪发售的GBC就已经采用3万2千色的TFT液晶显示屏啦。

**二看手机内存** 注意这里特指留给游戏用的内存。一般的手机游戏大约在50-200K左右，手机内存容量越大，存储的游戏就越多。除非你把不断的删除&拷贝游戏当成一种减肥体操，否则小豆子还是建议你选择起码拥有2MB以上内存的手机。

**三看处理器速度** 因为所采用的处理器不同，每种型号手机的游戏运行速度是不一样的。如果你觉得自己反映能力欠佳而且耐心极强，倒是可以考虑运行缓慢的手机。

**四看系统平台** 手机游戏平台有KJava、Brew、Unija等，其中以Kjava上的游戏最多。如果你想玩到免费而且丰富多彩的游戏，那么请跟随主流，选择Kjava平台的手机吧。

如果符合了上述四项要求，那么这款手机的价格就绝对不会低于1500元。价廉物美这个词素与游戏手机无缘。没办法，谁让咱好这一口呢，还是乖乖的等待手机厂商的宰割吧。接下来小豆子给大家推荐几款我们平民百姓能销受得起，性能不弱，价格还算公道量还算足的游戏手机。

诺基亚 N-Gage使用成熟的Symbian 60（S60）平台，游戏数量极为众多。但4096色的TFT液晶显示屏现在看来有点老土，不过176×208象素的分辨率还算凑活。可以外接MMC存储卡，安装软件后还能听听MP3、看看小电影，多媒体性能的确不错。建议大家购买行货，价格在1700元左右，内置《传奇世界》等三个中文游戏。索尼爱立信 K508c 拥有极强的运算能力，支持3D JAVA游戏。采用65536色的TFT屏幕，分辨率为128×160象素，显示效果良好。再加上30万的摄像头、40和弦的铃音、MP3播放等功能，1900元左右的价格着实不算很贵。摩托罗拉V501MOTO曾经的旗舰产品，定位于商务人士，但游戏性能也不俗。采用65536色TFT彩色屏幕，分辨率高达176×220像素。30万象素的摄像头拍照效果是同类型手机中最清楚的，5M的内存显得小了点，售价在1700元左右。市面上1500～2500元左右，适合游戏的手机型号还是挺多的，



诺基亚 N-Gage QD


索尼爱立信 K508c


摩托罗拉 V501

除了上面几款机器，还有摩托罗拉V303、E398，诺基亚6020、3220等等。当然，摩托罗拉的E680、索尼爱立信K750c更适合游戏，但这些机器的售价都在3000元以上。（汗！）怕被无数人砸方便面桶，小豆子的游戏手机导购就此结束吧。^_^

再下面是最新鲜的手机游戏资讯，希望大家能够喜欢哦。

## 近期热门手机游戏

### 神　役

| | |
|---|---|
| 厂商：羽蛇科技 | 类型：网络RPG |
| 适用手机： | NOKIA　S40 S60系列手机<br>索爱k500c k506c k508c |




经过长达两年时间开发的这款手机网络游戏现在已经开始公测。游戏方式上和PC网络游戏差不多，玩家在其中可以组队、交换道具、聊天甚至PK等等。游戏对系统资源的占用非常小，容量仅60K，连千元出头的诺基亚3120都能流畅运行。不过由此带来的弊病就是画面过于粗糙，和FC有得一拼。小豆子还想提醒大家的是，游戏每小时会产生大约150 KB的数据流量，如果非GPRS包月用户的话，瀑布汗ing……

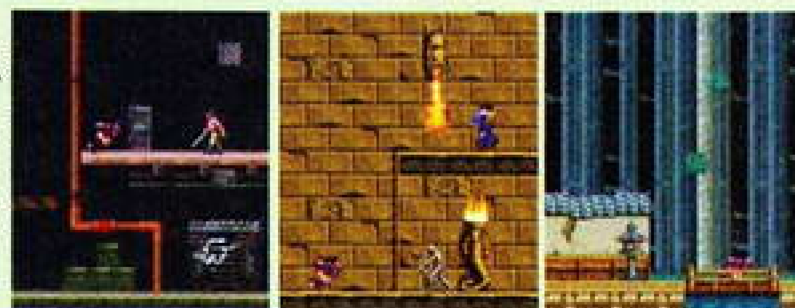



### 火影女忍者

| | |
|---|---|
| 厂商：南京颂歌 | 类型：ACT |
| 适用手机： | NOKIA　S60系列手机 |




一款添加了RPG要素的动作冒险游戏，讲述年轻女忍者顺寻找黑飞龙复仇的故事。玩家操纵女忍者在埃及的金字塔及丛林中冒险。游戏共有六关，关卡在设定上比较有特色，给人一种阴晦窒息的感觉。游戏难度比较高，主角只有三次生命，熟练掌握跳跃和转身攻击是通关的关键。大家不要被游戏名称所迷惑，本作和热门漫画《火影忍者》无任何血缘关系……



### 饿狼传说

| | |
|---|---|
| 厂商：SNK Playmore Mobile | 类型：FTG |
| 适用手机： | NOKIA S40 S60系列手机<br>索尼爱立信k500c k506c k508c<br>摩托罗拉C650 V501 V600 V80 E398 |

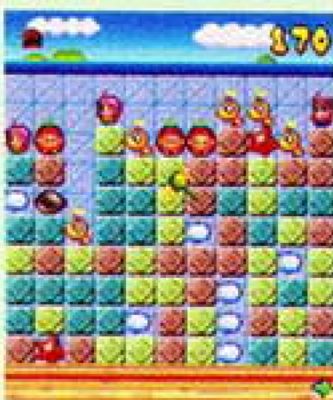



SNK制作的手机游戏，品质自然有保证。经过国内发行商的汉化，游戏中的各种提示都变成了亲切的中文。因为容量的限制，游戏只能选择特瑞、比利、不知火舞三个人物。不过系列特有的二线战斗被保留下来，玩家仍旧可以感受到“《饿狼》系列”的独有风采。人物发动超必杀是全屏画面，很有魄力。在手机小小的键盘上玩这款游戏真是不容易，小豆子的手指都拧成麻花了。



### 烈焰英豪 Online

| | |
|---|---|
| 厂商：game-V | 类型：PUZ |
| 适用手机： | 诺基亚S60系列　松下X700<br>X800　西门子SX1 |




轻松有趣的益智类游戏，玩家扮演的救火队员需要在特定时间内消除各种种类的方块。本作是为数不多的支持蓝牙对战的游戏，无线和朋友对战的感觉的确很棒。另外，本作还可以通过GPRS网络上传积分，参加全国排名。游戏画面靓丽，风格轻松，上手容易，实乃讨好MM之佳品，呵呵。



文 NW恶魔城 水神修 编 LIKY

# 吸血鬼之馆

## 恶魔城：另一段历史（一）

在本文的开篇，笔者必须承认文章的标题不够理想，古板装深沉决非笔者的初衷。尽管已经颇费心思地去捕捉灵感，并且近乎无所不及地到处寻求帮助，因为下面的内容比以往捕风捉影的研究还要琐碎繁杂数倍。这段历史在游戏世界之外，讲述的是"《恶魔城》系列"发展至今所做的借鉴和产生的影响。笔者很清楚类似现象不胜枚举，多见不怪——但这里是吸血鬼之馆。限于时间和水平，其中的考证可能与现实有出入，特此说明。

悲情与宿命 布拉姆·斯托克笔下的德拉古拉是一位举止怪异、偏激残忍的吸血鬼贵族。作为一个经典的文学形象，他没能逃过历史悠久的"同人创作"活动，1970年的《The Dracula Tape》首度以自叙的形式揭示了伯爵复杂的内心世界。"《恶魔城》系列"对伯爵的塑造也遵循着其它艺术领域的演变，其中受1993年科波拉执导的《吸血鬼惊情400年》影响最深。电影号称忠实原著，实际上却在基调上由恐怖变为悲情：妻子伊丽莎白的自杀成为德拉古拉诅咒上帝、变成吸血鬼的原因，剧情也由此着重刻画德拉古拉超越时空，阴森而唯美的爱情。类似的剧情也贯穿了"《恶魔城》系列"，我们不妨按时间线索，结合姓名来看看。首先是《无辜者悼词》，马西亚斯的电影翻版经历，他的亡妻也叫伊丽莎白（Elisabetha，由此也可以反推马西亚斯的身份）；接着是《月下夜想曲》，阿鲁卡多的母亲莉萨（Lisa）死于火刑（当然这是更早借鉴"亡妻复仇"的套路），Lisa即Elisabetha的昵称（两位女性角色都具有圣母般的气质，给人善良而脆弱的感觉）；最后是《晓月圆舞曲》，"弥娜"的美版（或写成罗马字）是Mina，即电影里德拉古拉亡妻的转生者。虽然目前看来，转生后年纪相仿的两人青梅竹马，好像有情人终成眷属，但谁又能说她已经改变命运了呢……

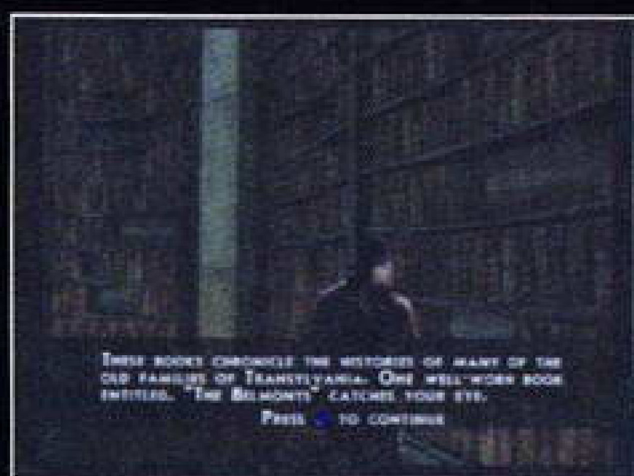


### 三大怪物聚会

不同故事体系的怪物集中一处起源于奇幻小说和RPG，如今已经再寻常不过。《恶魔城》的怪物设定自然也无外乎如此，但先后将弗兰肯斯坦和狼人加入其中，却对欧美玩家有极特殊的意义。1988年，也就是前文的两者分别在《恶魔城》出现过后，英国推出了一部名为《Duckula》（国内译《怪鸭历险记》）的动画，其中神经质搞笑反派Von Goosewing教授制造过一个怪人，而在Duckula城的塔楼则藏着一个狼人（但从未在画面中出现），每到月夜会嗥叫不止，这是笔者考证出的三大怪物最早的共存。三者在《恶魔城》的聚首实际晚到1993年的《血之轮回》。今



▲ Duckula伯爵与他的仆人Igor。



▲范·赫辛找到的"贝尔蒙特家族"的书。

年初的《范·赫辛》则是第一部集中三大怪物的电影，多数玩家认为索莫斯借鉴了《恶魔城》的构思……随后，在多平台的同名游戏中，主角范·赫辛行至德拉古拉城的图书馆，能找到一本名为"贝尔蒙特家族"的书，可见"《恶魔城》系列"的影响力。

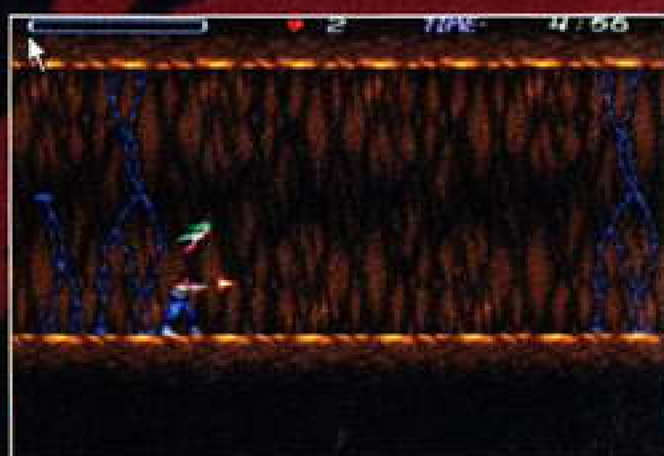
## 使魔系统

类似"使魔"的"单体式辅助装置"概念大致可以追溯到《宇宙巡航机》的"副炮"，在STG的繁荣时期，这种设定曾像传染病一样迅速蔓延，直至影响其它游戏类型。1990年，由Capcom出品的《魔法剑》中出现了带有升级和受伤设定的CPU同伴，而到1992的《特救指令》时，个头较小漂浮在主角身边的辅助装置开始风靡，其中1995年风格非常相似的《魔兽王》后来为《恶魔城》所借鉴。1997年，使魔终于活跃在了《恶魔城》，它们在战斗之外参与解迷，成为IGA小组对前人经验最重要的改进，随后SEGA名作续篇《梦幻之星在线》中引入的MAG，因养成要素和奇特的外形成为该系列在新时期不可或缺的组成。(MAG系统在游戏中有着举足轻重的作用，配带着MAG不但能在战斗中增加角色的各种属性，更能在关键时刻释放威力非常的MAG技)或许有感于因构思未发挥极致而被人先行，在IGA监督蓄势多年的野心之作《暗黑诅咒》中，恶魔锻炼师和由其创造的使魔终于成为游戏的核心部分……


▲《梦幻之星在线》，角色旁边的小飞行物就是MAG。

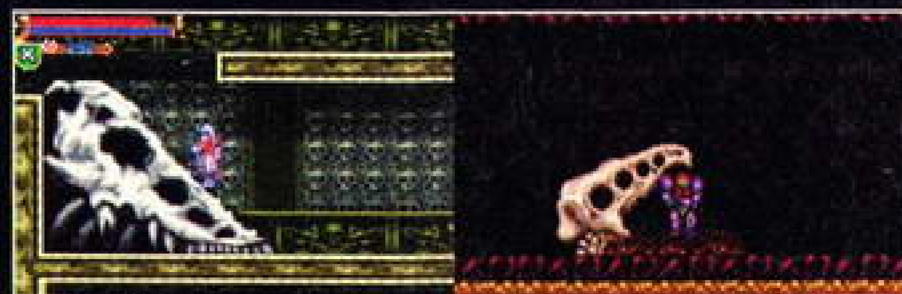


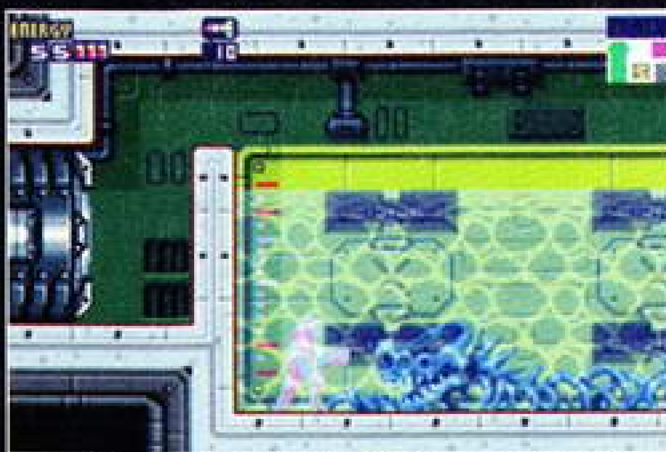
▲使魔成为《暗黑诅咒》的核心。


▲《魔兽王》中的使魔。

## 与《银河战士》

1986年，《银河战士》的出现确立了横版解迷ACT的地位。在其后进入玩家视野的《恶魔城》竟没有继续以往的传统模式，取而代之的是具有鲜明特色的解谜ACT，除了游戏类型，时间要素也直接反映出借鉴的痕迹。1991，《超级恶魔城》为动作游戏提供了一个重要动作——利用绳索荡过深渊，而在1997年，同样加上"超级"字样的《超级银河战士》借鉴了这一设计（勾索光束），在其第二次创造历史的两年后，历史再度重演，《月下夜想曲》采用了获得能力推进游戏的标准《银河战士》模式，然而对RPG要素的强调和对操作要求的削弱使《月下夜想曲》没有陷入老师的阴影里，反而赋予了《恶魔城》新的生命。 历史没有就此结束，一切都在细节间体现：第一回合，《白夜协奏曲》骸骨魔窟那个大头骨，来自《超级银河战士》；第二回合，《银河战士 融合》，流程中会按要求到达一个安放生物骸骨的水池，但什么也没有发生——玩过会知道，那堆骸骨是在打瞌睡。这一设计来自X68000版《恶魔城》，Stage2的中途会看见一具尸骨龙的骸骨，在关卡的末尾它会作为Boss出现；第三回合，《晓月圆舞曲》，与《融合》类似的"流程起因"，即都可以看做"找回失去的能力"。


▲巨大的头骨先后出现在《超级银河战士》和《白夜协奏曲》。



▲《融合》中打瞌睡的骸骨，来自X68000版《恶魔城》。

编 马修

# 口袋妖怪广播台

VOL.20

先向各位口袋FANS问声好，欢迎来到口袋妖怪广播台。上次口袋根据地的《裂空的访问者》受到了不少读者的好评，现在根据地又投来了新的故事，不过不是内心独白，而是搞笑恶搞的，篇幅限制，本辑只能为大家放个开始，但这个开始就足以见识到作者的恶搞功夫了，此外，文中的原创插图也是作者自画的哦。除了故事、也请各位口袋动画迷关注本辑广播台继续给大家报道的2005《口袋妖怪》剧场版的新的相关消息。

## 石英联盟天王疯狂搞恶版（中）

文／原创插图 mysticl

### 渡和菊子篇：反叛期和驼背

线索

“砰！”“轰隆——”

“呜呜呜呜呜呜……”

“哈哈哈哈哈！”

话说联盟成立也算有一段时间了，人就是再高兴也该平静下来了，可偏偏有人唱反调。使用龙系PM的四大天王之首——渡，年纪轻轻就获得了很高的地位，性格波动非常大，十分容易激动，一有不爽就会拿破坏光线轰人，高兴则是无目的乱轰来发泄自己的情绪。因为正处于青春叛逆期，所以联盟里没人敢惹他，这种性格让与他近邻的菊子（GBA里先打菊子再打渡）吃足了苦头。

一日，我们的龙天王又开始“叛逆”了！“哈哈哈……”一阵狂笑之后，砰的一声，只见两道白光一闪，然后是轰隆一声巨响，菊子所在房间的墙壁立即被炸出两个窟窿，接着几只龙发出呜呜的欢叫，一阵狂笑之后，一切又归于平静。

他要是笑几声就罢了，到头来也只是噪音污染，干嘛要动手呢？简单来看，人一激动就




要发泄，发泄无非是喊叫和动手拽东西，而我们这位不仅两者兼具，而且还扩大化、激烈化。不过仔细来看，到底是天王，还是用了脑筋的——他为什么偏偏往菊子那边打呢？姑且把菊子所在方向定做为南面，东西两面应该是正对楼外，一炮打过去就打外面去了，让人看见楼房破个窟窿总不是好事。打天花板也是如此，而且看起来跟打仗似的也不好。要是打北面呢？别忘了北面的两间房里有一间是联盟的冠军精灵记录室，全是高精密的仪器。虽然联盟大楼是由高科技防爆材料建成，天王PM的攻击最多打出个不大不小的窟窿。可是由于资金短缺和建筑工地的偷工减料，联盟里所有的门都是不合格产品，而且前后房间的门又相对的，一不小心打到门上，一下子就能贯穿两间屋子直奔记录机器，要是把机器打坏了那可不仅仅是赔钱的问题了，再说就是赔钱，谁愿意花重金去造一个用来全面记录打败自己的人的资料的机器呢？不仅如此，还得把那些不知在哪儿混的冠军找回来，遇上脾气差的还可能挨顿骂，这样的蠢事谁肯干？可要是打菊子那边就没有什么大的关系，反正都是天王，能力也都不错，挨几个破坏光线又死不了，正好还验证一下自己的实力，运气好的话说不定碰巧还能打下几个鬼PM涨涨经验值、捡捡掉落的道具什么的。阴险啊阴险，原来现在的年轻人都把聪明才智用到这些事上去了……

整天面对这样的“威胁”，谁都不会沉默下去的，于是菊子决定反抗。不过要是找渡去说，

人家就不承认："我这么做是免费给你进行反应力和体能训练，不收钱就不错了，你还想要什么？"（脸皮够厚。）这种情况一般就不能再说下去了，青春期的人反叛心理非常强，搞不好以后就不是挨一两炮、而是要被打成筛子了。好，我找其他天王支持三对一总行了吧，可别人还不领情，科拿离得最远，每天不是闲得没事干就是和一帮不成器的训练员进行一炮搞定的乏味战斗，（顺便说一下，新联盟建成一段时间内，许多训练员都会抱着新天王不强的幻想发了疯似的成帮结队来挑战，有时甚至会有连徽章都没集齐的捣乱分子结伙往里冲，所以第一位接受挑战的天王在这一时期就非常辛苦。）实在是无聊得很，所以正好把这事当看戏。虽说这么想实在是无赖了些，可据志霸说科拿正处于更年期，（爆）所以我们在此暂不予追究。志霸呢，没办法跟他说，大白天正睡觉呢，有很多人可能觉得此事与志霸的形象不符，没关系，我们后面还要讲。

这也不行那也不行，最后只有找最先发起天王制的人去说了。可那些人也是一脸高兴的样子："你看人家说得不错嘛，正好练练能力，我看你也时不时的发个影子球回去。我们的方针不就是双方促进共同进步吗？大家要团结一致！好了好了，就此事回去写1000字的感想。你回去吧。"菊子就这样被莫名其妙地打发回去了。

那些人为什么要支持？原因就是因为钱。面对日益强盛的训练师，天王整天靠打挑战者和自己训练还远远不够，这样互相猛打，比较容易增进能力，而且可以省去一些高额的训练器材费（训练器材必须买最贵最结实的，要不然三天两头就得换），这样能力越强，打败挑战者的几率就越有保证，就可以获得更多的挑战失败费。和这些比起来，天王比赛输掉的钱、器材钱，修墙钱、工资就不算什么了。

四处碰壁，菊子这下可没办法了，可老这么挨着也不是办法，太被动。你不是说这是训练吗？那我就当成训练来做。于是菊子对自己的PM喊出了"反抗压迫，增强能力"的口号，针对破坏光线攻击进行躲闪同时适时反击的特训。可毕竟人家那是在无目的的瞎打，又隔着墙，墙壁每天晚上又要重修（为了保持美观），所以搞不清会从哪个方向打来，进而就有可能伤及人身。也就是说菊子也要处在时时警惕和准备运动中。想想菊子年龄不小了，虽然身体不错，可是时间一久就吃不消了，最后终于顶不住，新病旧病一起犯：腰酸，背疼，腿抽筋，最后还落了个驼背，连路都走不稳了，只好拄个拐杖。更可怕的是从此以后她养成了半夜呻吟的毛病，一到夜深人静大家都入睡的时候，便会传出一阵凄厉古怪的鬼叫："呜……""嘻嘻嘻……""呵呵""哈哈哈"……并伴随着低沉沙哑的哀叹："我、好惨啊……"还夹杂着桌椅晃动发出的"咯吱咯吱"、"卡拉卡拉"，时不时地，电灯会忽然亮起，然后迅速熄灭，然后再亮起——这也是一段时间内再也没有人敢晚上来挑战的原因。从此以后，渡也没有再打墙玩儿，不过不是因为他



▲伴随着低沉沙哑的哀叹，夹杂着桌椅晃动的声音……

害怕，而是因为兴奋劲儿过了，觉得没啥意思。但具有关人士披露，其实真正的原因是晚上太吵睡不好觉，出了黑眼圈太有损形象。可菊子还是照呻吟不误，所以渡干脆戴上了耳罩："我管你干什么呢。"

附：渡大人的运气实在是太好了，无论怎样都没事。可不全是因为我偏袒。你瞧漫画版里面，人体的安全电压最大不高于36伏，可渡大人挨了100万伏都没事。还有这样的人？不，已经不是人了！

什么？我没说菊子？她后来在漫画版不是自己控制了灵、龙、冰、斗的PM军团吗？我猜她一定没给龙、冰、斗属性的PM饭吃，否则怎么一个训练馆首领就把那些PM制住了？她八成是趁此机会报复上述风波里的仇，要不然最后为什么要告诉小茂皮卡丘放出100万伏特就能赢呢？我看不是她打击报复就是她太没脑子……






# 《牧场物语》NDS版装饰品篇（三）

前面介绍了各类赚钱掘金法，这一次为大家带来的是体力疲劳相关装饰品的分析与利用。

我们的主角每天奔波，但基本体力和疲劳却只各有100点。取消了前作的力量果实增幅体力法，温泉也不是一开始就送给各位玩家，虽然有紫色精灵帮忙回复体力，不过初期也就是10点一恢复，杯水车薪。如此一来，我们只有想着点子节约体力了。与体力疲劳相关的装饰品都带有女神或河童（かっぱ）字样，其中女神类主要用于节约体力，河童类主要用于减轻疲劳。具体作用见页底表格。



**胸饰类：**虽然可以将基础值增加一倍以上，但实际操作中却属于鸡肋。由于菜单采用下屏幕触控，与上屏幕的主角行动同步进行，所以不再像GBA版那样打开菜单时时间静止不动。面对时间流逝如此之快的游戏进程，户外劳作的时间便变得非常珍贵，所以户外往往装备节约时间用的装饰品，如飞行石、时之指环、疾速靴等；而室内的劳作则往往需要装备远程操作用装饰品，如祝福首饰、收获手套、红斗篷等，所以对于只能装备一件装饰品的系统来说，我们往往不会选择提高上限用的胸饰。

另一点需要注意的是，胸饰是用以提高上限，而不是恢复。假如主角现有体力（现有值/上限）为（90/100），当装备女神的胸饰（效果大）后体力则为（90/250），而非（240/250），如果要达到该上限的满值，需要食用恢复体力的药品；反之，当体力为（250/250）时，取下女神的胸饰（效果大），则体力会变为（100/100），瞬间便失去了150点的体力。但这里并不是否认了胸饰的作用，当主角增筑了地下室后，可以在地下室里耕种，这时我们可以在前一天临睡前装备胸饰类，第二天起床后先前往地下室完成全部劳作后再切换到其他首饰。举例来说，装备时体力为（250/250），前往地下室蓄力至贤者等级浇三次水（三层），每次消耗体力30点，完成后体力为（160/250），切换为疾速靴出门时，体力仍为满（100/100），相当于地下室的劳作未消费一点体力。但河童的胸饰则不同，疲劳度是以增加来计算，初始为（0/100），装备河童的胸饰（效果大）后为（0/250），当疲劳度增加时，如（80/250），取下河童的胸饰，则疲劳度变为（80/100），主角可是处于危机状态的说。那么假如疲劳度变为（101/250）时取下河童的胸饰呢？结果就是主角直接晕倒，所以装备河童的胸饰时取下可得谨慎。

**帽子类：**可以降低体力和疲劳的消耗，也是强力推荐的道具，因为如果合理使用就可以不消耗一分体力就完成很多工作。

| 名称 | 效果 | 效果小 | 效果中 | 效果大 |
|---|---|---|---|---|
| 女神の胸饰り | 增加体力MAX上限 | MAX=150点 | MAX=200点 | MAX=250点 |
| かっぱの胸饰り | 增加疲劳MAX上限 | MAX=150点 | MAX=200点 | MAX=250点 |
| 女神の帽子 | 减少每次使用工具时的体力消耗 | 减少1点 | 减少2点 | 减半 |
| かっぱの帽子 | 减少每次使用工具时的疲劳增加 | 减少1点 | 减半 | 减少3/4 |
| 女神の耳饰り | 随着时间流逝回复体力 | 1点/10分钟 | 1点/5分钟 | 1点/1分钟 |
| かっぱの耳饰り | 随着时间流逝回复疲劳 | 1点/10分钟 | 1点/5分钟 | 1点/2分钟 |

女神的帽子：如果每使用一次道具只消耗2点体力，那么使用效果中为体力消耗减少2点，2-2=0，而效果大为体力消耗减半，2/2=1>0，此时可见效果中的帽子为首选。而当消耗的体力较多（>4）时，自然仍是效果大占优势。

河童的帽子：如果每使用一次道具只增加2点疲劳，那么使用效果中为消耗减半，2/2=1，而效果大为节省3/4，2/4=0.5，系统取整最终为消耗0点，即不增加疲劳。无论劳作时疲劳增幅多少，都以装备效果大的河童的帽子为最佳。

那么什么时候装备帽子效果最好？当然是指挖矿的时候，由于挖矿过程中不需要蓄力，所以每次使用工具的消耗均为2点，那么在挖矿过程中，带上女神的帽子（效果中）以及河童的帽子（效果大）便可以大大提高效率，节约药品了。而河童的帽子更是在升级挤奶器和剪刀时推荐，将体力消耗到0后，装备河童的帽子（效果大），在家中凭空使用工具提升经验，相信提升到99级只是时间问题（其实还可以考验玩家自身素质，按数十万次Y键还是需要玩家相当高的体力和耐心的）。

**耳饰类：**效果表里列的很清楚，当主角在外行走时可装备，随时间流逝而恢复体力或疲劳。不过这里，我们推荐泡温泉时使用。在NDS版中，温泉被分作两个：恢复体力用以及恢复疲劳用。同样处于时间流逝状态，为了更好的节约时间，让我们在泡恢复体力用的温泉时装备上河童的耳饰，而在泡恢复疲劳的温泉时装备上女神的耳饰吧，如此一来，体力疲劳的恢复便可双丰收。

耳饰其实有三款，最后的魔女耳饰作为隐藏装饰品出现于高级矿场的沙地中，效果为女神の耳饰り（效果中）＋ かっぱの耳饰り（效果小），即十分钟内回复体力2点，减少疲劳1点，在镇上闲逛的时候就戴上吧。

需要注意的是，有个小小的bug存在于其中，那就是女神的耳饰不仅增加体力也会增加疲劳。在bug版中，当体力为0时佩戴女神的耳饰，体力不回复，单方面增加疲劳，其速度之快令人咋舌，最快2点/1分钟。解决之策便是不在体力为0时使用就可以正常恢复体力且不增加疲劳。然而在与修正版的玩家进行交流中不幸的发现，无论体力如何，女神的耳饰的效果均为体力疲劳同时增加，这算不算修正版中最可怕的bug？关于修正版和bug版的区别我们会陆续在http://www.cngba.com/thread.php?fid=76牧场区发布（不占用专页的宝贵空间了），欢迎各位牧场迷加入讨论。

# GBA版《牧场物语》节目介绍

## 鸡祭

鸡祭每年夏7日AM10：00～PM6：00在广场举行，所谓的鸡祭实际上是斗鸡比赛，有大鸡就可以参加了。虽然笔者不是很理解为什么斗鸡要用会生蛋的母鸡，不过每年派一只去总会捞到好处的。里克在前一天把参赛的鸡带走，为了能每天抱鸡增加那点好感度，建议有飞行石的同志们先用飞行石飞出家，到鸡屋抱了鸡后再回家——出门，这样就可以在增加了鸡的好感后才把鸡送出去了。8颗心以上的冠军鸡可以出产高级的G型产物（金蛋），放牧满547小时的8心冠军鸡更是可以产出P型产物（一旦满足了547小时的放牧条件，鸡的产物就会直接跳过金蛋而变为P蛋），这些产物很值钱的说，早一天获得就多赚一天的钱。然而因为鸡的小命不长，一只健康的鸡的寿命不过是3～5年，所以为了最大限度榨取它的价值，推荐用当年出生或买回来的鸡去参加比赛。有别于其他动物比赛，斗鸡比赛不和鸡的好感度挂钩，只要技术够就可以获得冠军。比赛时，看着对方的鸡快要来到面前（距离自家的鸡一个鸡身位那么大的位置）的时候按A，对方的鸡就会受到恐吓朝相反方向逃跑，一旦成功让对方的鸡逃跑就马上不断按A，直到把对方的鸡逼出圈外为止。不过，有时候自家的鸡会横向对手或者背向对手，这样就算按A也不会让对方的鸡害怕，这时候最好还是读档来一遍，因为一旦受到对方的鸡恐吓，对方也会不断“按A”的说……斗鸡比赛胜利后可以在场村民好感度+20。让我们为了高级鸡蛋努力吧！



文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY




# 玛基·维尔大陆国家分析

## ——主角国度"鲁内斯"

凡是某某大陆中最大的国家或是军事力量强大的国家，都会成为战争的发起国或是重要相关国家，这不仅是"《FE》系列"的一个定律，也是很多日式ACG万古不变的定律。当然，在《圣魔之光石》中也是如此的。发动战争的是大陆版图最大的国家——古拉德帝国。关于古拉德帝国，上一次我们一起了解过它的特色，所以这次我就不必再多费笔墨来介绍了，这次来讲讲《圣魔之光石》中主角们所在的国家。

以前的"《FE》系列"中主角从来都是太古勇者的后人，比如说最经典的《纹章之谜》的主角——玛鲁斯，他就是太古勇者安利的后人。但是自从太古勇者们以复数的形式出现在"《FE》系列"中，主角便只能成为他们其中一员的后人。很不幸，在《FE》中每次主角都不是这些太古勇者中首领的后人。十二圣战士如此，八神将如此，就连《圣魔之光石》中也是如此，勇者古拉德和我们的两主角半点血缘关系都没有，更可悲的是《圣魔之光石》中主角两人的先祖甚至连具体的名字都没有，可算是历代太古勇者中最尴尬的了。或许是为了突出"平凡人也可出英雄"的道理，在《封印之剑》、《圣魔之光石》中挑起战乱的都是太古勇者首领所建立的国家，而最后打倒它们的却总是我们平凡的主角。同时，主角出生的国家一定是个不太起眼的小国，"封烈"中的菲雷是如此，《圣魔之光石》中的鲁内斯也是如此。既然我们现在是要讲玛基·维尔大陆，那下面我们就一起走进鲁内斯，看看这个"主角国度"是什么样的。

从大陆地图来看，鲁内斯是个标准的内陆国家，位于大陆的中央部，这一点与艾雷布大陆的利基亚十分相似。难道说到了GBA时代，《FE》主角出生的国家都要是在大陆中央？这个问题还是先略过吧。因为是内陆国家，所以与鲁内斯接壤的有四个国家之多，南面是古拉德帝国，西靠弗雷利亚王国，北临卡尔奇诺共和国，最后就是以群山为边界的东边贾哈那王国。除了新生的卡尔奇诺共和国外，鲁内斯王国是大陆上版图最小的国家。国家有三分之一是群山峻岭，城镇和村落就座落在群山之间。因为交通问题，鲁内斯的经济不是太发达，所以总体的国力一直不强，但好在与几个临近国家的关系一直保持的不错，所以数百年来都并未发生过大的战事或是边境之争。虽说是与四个国家接壤，但真正能从地理上威胁到鲁内斯的就只有西北方的弗雷利亚王国和南面的古拉德帝国。北边的卡尔奇诺共和国有群山阻隔，东边的贾哈那王国如想要进攻鲁内斯也只能借道古拉德。所以只要和古拉德以及弗雷利亚搞好关系，再凭借着这天然的屏障，鲁内斯真是一个易守难攻的要塞国家。



▲从简略图来看，鲁内斯的版图的确不大。



▲鲁内斯的平原地带真不多。

在游戏中，我们从弗雷利亚王子希尼亚斯的口中得知，古拉德军是靠着发动突然袭击、一举突破鲁内斯进而攻陷了鲁内斯王都。当时两国正

处在同盟期，且两国国君以及王子公主私交又颇深，鲁内斯一方做梦也不会想到古拉德会对鲁内斯发动进攻，所以三处国境线上的守兵均不多，这就给了古拉德军绝佳的偷袭机会。幸亏在战争爆发后，弗雷利亚王国还是和鲁内斯保持着友好的关系，如果此时弗雷利亚王国再从西北方杀来，那我们的艾公主便是有通天之能也无可奈何了。与弗雷利亚王国交界的城名为“缪兰”，这座城属于弗雷利亚王国，也是两国的国境线。塞雷非尤是我们知道的与鲁内斯和古拉德三处交界点中的一处，在这里两国人民混居在一起，不分彼此的和睦生活着。当然这一切自战争爆发后便发生了巨大的变化。


▲这就是塞雷非尤的全貌地图，最大的特点就是那座斗技场了。

塞雷非尤属于鲁内斯王国，它不仅是边境线，还是两国文化交流汇集的地方，因为十分繁荣，这里也成了两国之间最重要的通商之道。塞雷非尤不仅繁华，而且镇内还有斗技场，这可是在全大陆上都找不出几个的大型斗技场。

与其它国家不同，因为地理原因，国内少有平原地带，所以鲁内斯内城镇不多，多是一些建在山中的村落。比如我们在游戏第二关看到的依姆村，这个村子其实是由被一座小山隔开的两个村落组成的。由此我们可以看出，在鲁内斯中一些由小村子组成的大村落是十分常见的。山地过多，这样就使农业发展成了一个巨大问题。农业跟不上，影响了整个国家的国力强度和正常运作，这也使得鲁内斯正规军在面对强大的古拉德军时会显的特别无力。山既然是鲁内斯的特色，那么在山中的“特产”之一——山贼，也是鲁内斯少不了的。从游戏中我可以看出，那些盘踞在波尔哥岭的山贼们早在战争没开始之前就存在了，只不过以前一直被王国骑士团制压着，直到战争开始，他们才敢出来大肆的活动。以山为据点，在山中运动，这就使得习惯常规战的骑士团无法很好地歼灭他们。可碰到了杂牌的艾瑞珂公主军，他们的轻敌大意招来了灭顶之灾。由此可见，鲁内斯国内在战前也不是太安定，地理的问题给这个国家虽带来了一些战略上的优势，但同时也带来了生活上的困难。相对其他国家来说，鲁内斯并不是很繁华，国内大多地区给人以乡村的感觉。所以鲁内斯的民风较为纯朴，百姓早起晚归地为了生活而奔波，在平淡生活中寻找着乐趣。

十分奇怪，明明是山地居多，可鲁内斯的骑兵却不少，游戏中我方有四名骑士是鲁内斯本国的，两位主角更是在转职后骑上了骏马成为了大“地主”，再加上途中背叛的奥尔森大叔，这鲁内斯的骑兵就有七人之多。真不知道在这种山地，他们是如何练就的骑术。不过，根据鲁内斯的圣器来推断，该国的战士应是以使剑和使枪的为主。这样的话，能剑枪并使的骑兵多一些倒也不奇怪了。说到这圣器的剑与枪，虽然游戏中并未提到曾手持两把圣器的鲁内斯王国先祖是什么样的人，但根据这两把武器名字上所含的意义来说，这鲁内斯王国的先祖勇者也一定并非是简单的角色，很可能也是对专搞什么什么恋的哥哥妹妹啦……这也说不定嘛。艾瑞珂和伊弗列姆是一对龙凤胎，因为性格好，样貌好，且有能力，这对兄妹不仅在国内，在两个邻国中也有着绝大的人气。可以说他们两个就是近代鲁内斯王国最大的闪亮点，后来又是他们两人结束了战乱，这更是成为了玛基·维尔大陆永远的传说。这样来说，他们俩兄妹比起以往《FE》主角来说，最大特点就是，他们的一生都是处在全大陆的关注之中，从出生直到死去，一直都是如此。不知道对他们来说，这算是幸福还是不幸呢？可能一个人就会有一种解释吧。

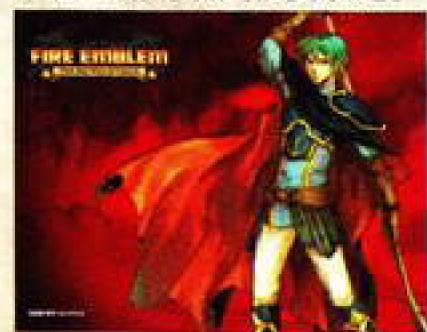

▲依姆村就是典型的多个村子组成的村落。

虽然并非是大陆上的强国，但毕竟是主角所在的国家，其重要程度在游戏中也是数一数二的了。就这样，《圣魔之光石》中两个重要的国家，古拉德帝国和主角所在的鲁内斯王国都已介绍完毕了。希望各位能通过这一系列的分析对这两个国家有一个全面的认识。下一次，我们就要接着讲一下大陆上其它几个国家，虽然它们不如这两个国家在游戏中戏份多，但其中也有许多有趣的资料。


▲其实这七人都来自鲁内斯的骑士啊……



▲超大人气的艾瑞珂公主，女性主角的确是很受欢迎。



▲超帅气的伊弗列姆公子，“圣邪”推出后，他更受欢迎了……

文 太阳黑子工作室 Kenyo 编 LIKY

# 不可思议的迷宫

Vol.20

## 《风来之西林》SFC版游戏原声专辑评析（中）

LIKY语：上一辑放出下载地址的SFC版《西林》原声专辑大家有没有下载，然后用心欣赏呢？相信只要你当初玩过SFC版《西林》或者GB版《月影村》的游戏，现在听到那些熟悉的曲调一定会感动不已，接下来有请Kenyo继续为我们评析这张可称为"西林神曲"的专辑吧。

专辑下载地址：http://game.the9.com/htm/downloads/downloads_music/2005-06-03-15371.htm

### 7.山灵の洞窟

山灵洞窟是幽灵系怪物出没之地，因此这段音乐呈现了一种诡异的气氛，非常符合此处幽暗的场景。曲子采用打击乐与管弦乐结合的风格，节奏感强烈，整体结构和层次感跟第4首"废坑"有异曲同工之妙，也是笔者很喜爱的曲子之一。全曲分为3段，第1段是"断崖岩屋"的音乐，以打击乐器木琴为伴奏，尺八主奏，展现一幅悬崖边尸骸遍地鬼魂游荡的阴森景象(游戏中这一部分令人印象深刻的就是蚂蚁兵挖掘墙壁的声响，让人误以为是幽灵的声音)。第2段才是"山灵洞窟"的音乐，以大提琴为主奏，双簧管伴奏，与第1段主旋律大致相同，当然还掺入了其他一些交响元素来调和。第3段在2分15秒之后是整曲的高潮部分。在时而延绵、时而磅礴的音乐衬托下，迅猛的定音鼓击声为整曲平添了一抹亮色，而双簧管的嘹亮音色就仿佛是幽灵的叫唤和长啸，为本来幽暗阴森的迷宫更增添了几分诡异的色彩。

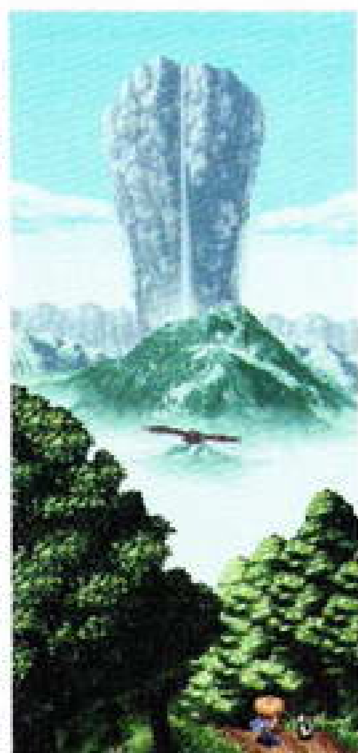
从以上几首曲子大家可以看出杉山浩一对于打击乐的运用非常娴熟且使用率高，跳突着逼人的灵气和丰富的想象力。说实话，打击乐用以烘托迷宫中那种紧张的气氛是最合适不过的了。

### 8.怪しげな店

在风来世界里，偷东西是死罪，但是如果能够逃出去，以后遇见店主他就会好像失忆一般既往不咎。而且由于刚开始冒险时囊中羞涩是常事，所以很多玩家遇到商店第一反应就是去想能否成功实施偷盗，即使看似成功率不高也都抱着侥幸的心态跃跃而试。说实话，偷盗的确是风来世界不可缺少的乐趣之一。本曲由商店和偷盗的音乐串接而成，记录了西林一次偷盗的全过程。第1段由钢琴和木琴合奏，钢琴被称为西洋乐器之王，具有无与伦比的艺术表现力，此处表现出一种快乐的气氛，描述了西林遇上商店时喜悦的心情以及店主笑容可掬介绍商品的情景。第2段是偷盗的音乐，在渐变急速而紧迫感强烈的打击乐烘托之下，仿佛看到西林背着店主的商品仓促逃走，店主气急败坏地在后边大骂叫喊，背后一堆番犬和警卫拼命追赶的惊心动魄的壮观景象。值得一说的是，首尾均有一声番犬的叫声作为点睛之音，非常有趣，最后以番犬叫声终结全曲用以体现番犬穷追不舍的特性，并且表明西林没有甩掉追兵，同时更加肯定了偷盗的高度危险性。

笔者每次听到这首曲子，自己在迷宫内偷盗的种种趣事就历历在目，当然也有惨被"绳之以法"的不好回忆，相信大家听到曲子时也会有此同感，并不时露出会心的微笑吧。

### 9.云上の世界で



这是一首极富感染力的曲子，特布尔山17～19F的音乐，不过似乎人气不太高，也许是曲子的气氛比较沉郁，又或者在游戏中听起来没什么感觉，其实本曲单独来听还是很有味道的。第1段音乐采用尺八与双簧管合奏，展现了迷宫内云雾弥漫一片朦胧的景象。第2段音乐主旋律跟第1段大致相同，转用小提

琴伴奏，双簧管主奏。随着小提琴轻盈悦耳的旋律，让人有种腾云驾雾飘飘欲仙的感觉。从地理位置来看，此处接近于特布尔山的山顶，放眼俯望，云雾弥漫，层峦叠嶂，群山连绵，犹如置身天上仙境，恰如其名“云上的世界”。双簧管低沉哀愁而富感情的音色，体现一种忧郁、梦幻的情调。个人认为如果能适当加入空灵飘缈直入云霄的女声作为和声伴奏，相信整首曲子听起来就更美妙了。

### 10.憩いの町

本曲是山顶之町及其相关剧情的音乐，分为3段。第1段是山顶之町完全版，采用木琴、大提琴、尺八合奏，曲调恬静柔美，与此处住民安宁的生活非常契合，也是笔者非常喜爱的一段音乐；第2段是菜单画面的音乐，插入这里应该是过渡在山顶之町发生的一系列相关剧情；第3段是食店的音乐，洋溢着喜庆欢快的气氛，食客们津津有味地品尝着厨师的手艺，谈笑风生的情形仿佛跃然眼前。游戏中食店得以开张是由于西林赞助了1万大洋，因此西林第1次光临食店时，店主就以优惠的价钱提供了3种食物，都是用怪物的肉来制作，不过无论吃哪一种，西林都会产生不良反应，导致各状态值下降。这段故意安排的搞笑剧情，现在想起还忍不住笑出来。

### 11.试练の时

本曲是特布尔山21～22F的音乐，曲名“试练之时”并非指“三试练”，也许此处的怪物实力骤然提升，也可以作为“三试练”之前的小试




练，所以才使用了这个曲名。本曲采用了低音大提琴、小提琴和双簧管合奏，时而低沉迷离、时而柔美悠扬的旋律，似乎在说明试练表面上看似简单实质杀机四伏，难以预料的危机随时会出现打破平静。下一首普通怪物房间的曲子可说是印证了这一点，并对之前舒缓的旋律实施一种残酷的践踏。

### 12.お化け屋敷

普通怪物房间的曲子，使用交响乐的编曲手法，高昂激进的曲调让人心跳骤然加快，成功地烘托了遇上怪物房间时的紧张气氛和临场感，仿佛看到众多怪物蜂拥而至团团包围住西林、张牙舞爪地扑上去。战还是逃？需要冷静思考，迅速作出应变对策，一个小小的失误就有可能造成不可挽回的损失，让人追悔莫及。在猛烈的打击乐衬托下，本曲依然不忘使用象征乐器尺八的音色贯穿曲子始终，曲子前期似乎预示着西林被群殴致死的悲惨结局，尺八沙哑的音色体现出苍凉和无助的悲哀，而尾声部分尺八圆润的音色折射出一种峰回路转，形势大好的状况，表明西林经过艰苦的战斗终于以一敌众化解了一场危机。



### 13.天にとどく

曲名“抵达天界”意指特布尔山高耸入云，几乎要触及天庭，表明西林已经快要到达山顶。本曲是特布尔山22～23F的音乐，第1段和第2段旋律沿用了游戏的原曲，1分45秒之后的第3段才是重新编曲版。全曲采用小提琴和低音大提琴合奏，浓缩了庄重、低沉、飘逸3种特色，曲调波折起伏，层次感分明，犹如真的在天界漫步，就连当中的流光也随之恒逸。遗憾的是没有收录24F的音乐，虽然主旋律跟22～23F大致一样，但由于采用了定音鼓与小提琴的奇妙搭配合奏，而且节奏舒缓恰如其分，整体感觉特别有韵味，大家若是想听只能到游戏中去欣赏了。

### 14.化け物小屋

特殊怪物房间的音乐，同样使用了交响乐的编曲手法，打击乐运用得出神入化，令人心旷神怡，虽为战斗的音乐但仍不失柔美抒情的一面，比第12首同样性质的怪物房间曲子要优秀得多，也是笔者非常喜爱的曲子之一。整曲可以明显听出分成2段，不过实际上是第1段循环一遍而已，音色并没有改变。其中高潮部分的音乐在游戏中是听不到的（SFC版以后才开始继承），旋律优美而撩人，迫力四射中不失细腻，绝美含蓄中又不失粗旷，耐听性极高，让人忍不住一听再听，强烈推荐大家好好感受一下。

补充解释一下，特殊怪物房间是由几组相似系别的怪物构成的组合，在能力和特征上有共同之处，如果缺乏相应的防范道具，就不容易对付，大有陷入苦战的可能性，危险度比普通怪物房间要高。

文 天运の探求者　编 LIKY

Vol.20

METROID PLANET

# 《银河战士》系列作品赏析
## ——FC版《银河战士》

也许这里有不少《银河战士》的玩家都是从GBA的《融合》才开始接触这个系列，其实回顾一下历史，《银河战士》系列的始祖早在1986年就登陆了FC，其后在任天堂的各大主机上都有续作亮相，接下来的几辑专页，我们将追溯历史，回顾一下这个经典系列的发展历程。

| 《银河战士》（METROID） |
| --- |
| 机种：FC　发售日：1986年8月6日　容量：1Mb |

本作是"《银河战士》系列"的起点作品，最初发售的是FC专用磁碟版，使用磁碟记录，后来又发售了卡带版，改为传统的密码记录。作为全系列的始祖作，本作具有很重要的纪念意义，成就也不同凡响，在1987年游戏界评比的83～86年十佳游戏中《银河战士》赫然榜上有名，与《塞尔达传说》、《勇者斗恶龙》齐眉比肩。

故事发生在遥远的未来……宇宙历20X5年，银河联邦的调查船在行星SR388上发现了一种神秘的浮游生命体——Metroid，并成功将之捕获。在调查船返回银河联邦本部的途中，宇宙海盗对飞船发动了奇袭，调查船上的所有乘员全灭，Metroid样本也被宇宙海盗掳走，海盗们企图利用它来征服宇宙。为了消灭宇宙海盗，银河联邦政府向赏金猎人萨姆斯·阿朗发出了紧急命令：消灭ZEBES上的所有Metroid，并摧毁宇宙海盗的核心——机械生命体Mother Brain。受命之后萨姆斯孤身一人潜入了行星ZEBES，经过艰苦的探索和搏斗，萨姆斯打败了海盗的两大头领Kraid和Ridley，最后在ZEBES深处消灭了Mother Brain，胜利完成了任务。



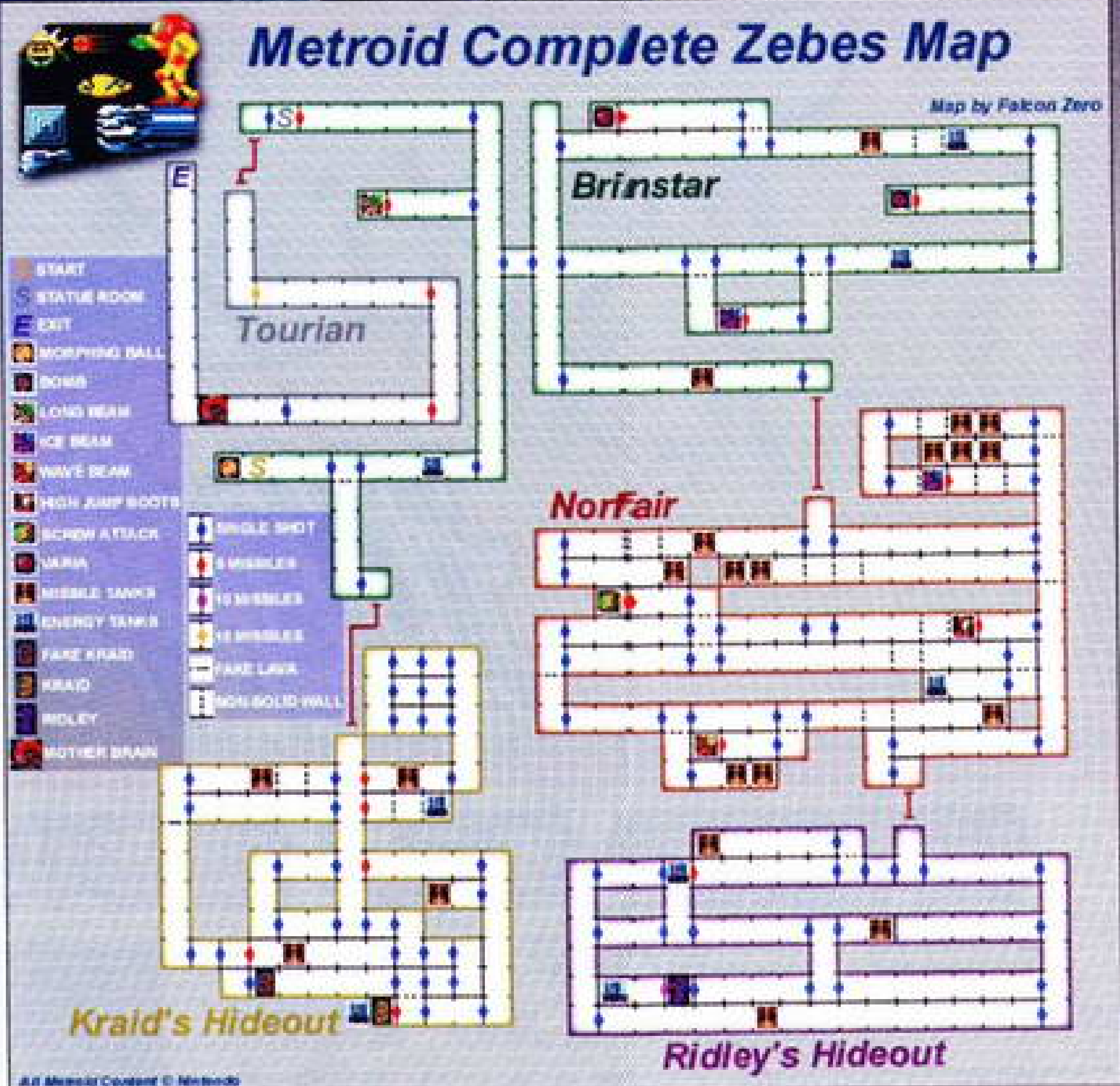

1986年，还是游戏业的初创时期，相应的硬件和软件环境远没有今天那么充实和丰富，所以早期的《银河战士》的音效、画面、操作等各方面都不免显得有些简陋。硬件所限，FC不能同时表现多个活动块，导致游戏中所有角色都很小，甚至宇宙海盗头目Kraid和Ridley也都跟萨姆斯差不多大小，魄力不足。不过这并不意味着游戏简单，相反，游戏的难度相当大。游戏开始时萨姆斯只有30点生命值，被敌人摸几下就会完蛋，而打死敌人只能回复可怜的5点，根本不够用。操作上也不尽如人意，萨姆斯只能向左上右三方向开枪，不能向下、蹲下和斜方向开枪，遇到地上爬的天上飞的敌人只能跳跃躲避，自身的攻击能力上就又吃了亏。别看BOSS体形不大，但绝对抗打。Kraid必须准确地击中它的头部才能造成伤害，而它会不断地发射子弹抵消萨姆斯的导弹；Ridley相对于Kraid还好对付些，但也不是善主，它会吐出密集的缓慢跳跃的火球挡在身前，近身战十分令人头痛；而Mother




■《银河战士》关系图

Brain 那漫天的护卫子弹更是让人防不胜防。

本作确立了系列的很多基本要素，包括宏大(甚至令人有些生畏)的地图、收集隐藏道具和各种神奇的能力。宏大的世界应该是本作给玩家最深刻的印象，几乎和迷宫一样，与同时代的很多游戏不同的是本作中的任何场景都可以自由往返，不是单线式的前进，如果没有超强的记忆力或者做笔记绝对会绕晕。作为初始作品，本作中萨姆斯的能力不是很多，习得能力还没有成为真正的闪光点，但已经是个十分有创意的设定了。众多能力中引人瞩目的当属旋转攻击，这是一种无敌的能力，使用得当可以抵消所有的攻击（包括BOSS的），也成为了系列后来的保留设定。游戏中冰冻枪的性质比较古怪，击中敌人后使之冰冻，再射击一次居然使之解冻（汗）。多结局画面也从本作开始出现，依据通关的时间有五种变化，一小时内快速通关的话就会看到萨姆斯穿着泳装向玩家招手致意，ENDING 后继续游戏，萨姆斯会以不穿战斗服的“素体”状态重新开始。




游戏的卡带版使用密码记录，著名的脱衣密码——“JUSTIN BAILEY”可能“地球人都知道了”，下面再提供一些其他比较有趣的接关密码（见下表，下划线表示输入空格）。

以上介绍了这么多，那么在红白机早已消失的今天，我们还有没有办法再重新玩到这款作品呢？当然可以，现在想要玩到原汁原味的本作还是有很多方法的。如果拥有 NGC 版《银河战士 PRIME》，将它与 GBA 版《银河战士 融合》联机，那么你就可以开启内附的特典，在电视上玩到绝对 100% 原汁原味的《银河战士》。对于掌机玩家，2004 年发售的复刻作品《银河战士 零点任务》，或者“《FC MINI》系列”的第三弹，也都含有本作。不过始祖版实在是难度太高（使用超强密码除外），对于想要打通关的读者，以上三种方式都不推荐，个人认为使用 GBA 上的 FC 模拟器PockeNES来玩本作是比较合适的，可以随时存档，大大降低了游戏的难度。如果你是一个忠实的“Metroid Fans”，这部“《银河战士》系列”中最古老的作品就不应该放过，试着体会一下萨姆斯当初的艰辛冒险吧（笑）。

最后还要说一下游戏的Producer：GUNPEI YOKOI。这个人是谁？他就是任天堂的著名开发者横井军平，同时也是 GB、WS 的生父，“《银河战士》系列”的前三部作品都是由他监制的。（其实《火焰之纹章》的 Producer 也是他，真是强人啊。可惜的是 1997 年横井先生因车祸去世，转眼之间已经 8 年了……）

| 最后附上游戏的相关资料和全地图 | |
|---|---|
| 能量柜 | 8 个 |
| 导弹柜 | 21 个 |
| 区域 | BRINSTAR、NORFAIR、KRAID、RIDLEY、TOURIAN，共 5 个。 |
| BOSS | Kraid，Ridley，Mother Brain，共 3 个。 |
| 能力 | 变形球、炸弹、导弹、加长光束、冰冻枪、波动枪、高跳、旋转攻击、强化服，共 9 个。 |
| 结局数量 | 5 个 |
| 难度 | ★★★★★ |
| 综合评价 | ★★★ |

| 密码 | 功能 |
|---|---|
| JUSTIN BAILEY ______ 000000 | 不穿战斗服，全能力，出现在 KRAID |
| JUSTIN BAILEY ------- ______ | 不穿战斗服，全能力，出现在 NORFAIR |
| 000000 000000 200000 000008 | 开始即拥有旋转攻击能力 |
| BOMBS_ MISSLE SCREW_ ATACK_ | 不穿战斗服，开始即拥有一定数量的导弹 |
| 999999 999999 KKKKKK KKKKKK | 不穿战斗服，出现在 KRAID，受伤害加倍，困难模式，达人适用 |
| NARPAS SWORD0 000000 000000 | 无限导弹和能量，全能力，最强密码（禁用！） |

文 全能的调停者 编 雷伊

# 逆转剧场

VOL.19

## 《升职测验》第三弹《图形认识篇》配信开始

6月27日，Capcom开始在其面向日本i－MODE手机用户的《逆转》专门站点“逆转裁判i”中配布“《升职测验（升进テスト）》系列”的第3款作品《图形识别篇》，月费315日元（约合人民币25元），对应机种为FOMA900i/901i系列。




在《升职测验》中，玩家需要扮演的并不是大律师成步堂龙一，而是刑警大叔系锯圭介的一位不知名部下。在此之前，这个系列已经推出过了《数字认识篇》和《记忆力篇》，这次的《图形认识篇》中的测试题顾名思义都是跟抽象的图形有关的，在游戏过程中，系锯会不断地给出相关难题来测试你的能力。下面就让我们来看一看游戏中的一些具体问题吧，其中有些试题可是要动一番脑筋才能找到答案的哦！



▲用右框内的4个几何体拼成左图的话，哪个几何体是多余的？

▲图中两个骰子重叠面的数字合计为多少？右侧为骰子的展开图。

▲在右侧的4个图形中，最接近左图的是哪个呢？

▲画面中的几何图形中究竟有几个圆形？

▲在答完试题后，电脑会根据你的表现给出相应的评价。

## 《逆转裁判 新生的逆转》发售日确定，限定版同时发售

日前，Capcom终于公布了FANS期待已久的《逆转裁判 新生的逆转》的准确发售日期——就在今年9月15日。除了售价为4800日元的普通版外，Capcom还宣布将会同时发售价格为6800日元（约合人民币530）的豪华限定版。一直以来，在掌机上发售限定版的游戏可谓少之又少（主机同捆版除外），因此这次Capcom可以说是对该游戏充满了信心。限定版中除了包括《新生的逆转》游戏本体外，还会附带4大豪华特典，现在就让我们一起来看看这让人无法抗拒的4大特典吧。



## 限定画册《逆转Cross Over》

这本厚达108页的《逆转Cross Over》画册可以说是相当超值的，要知道GBA版《逆转裁判》第一作的Capcom官方攻略本也只有60多页，而且售价高达1000日元啊。在这本画册中，收录了由"《逆转》系列"生父巧舟先生原作、《逆转》第一作人设末包久美子所亲自绘制的漫画，这个部分厚达50页；此外，画册中还将包括第5话资料设定集、巧舟先生亲手绘制的四格漫画以及开发小组访谈等内容，可以说是集观赏性和收藏性于一体。




## 主题挂绳

精美的黑色挂绳上不仅印有本次《逆转裁判 新生的逆转》的LOGO，而且还附带了屏幕擦。当然，屏幕擦上的文字各位玩家应该已经再熟悉不过了。不过话说回来，进入掌机次时代以来，付赠屏幕擦的掌机游戏真是越来越多了，看来这种以实用为主的特典果然还是游戏厂家的最爱。



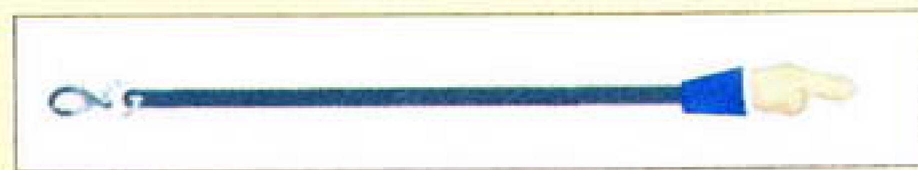
## OST《新生Remix》

之前Capcom就曾发售过GBA上《逆转》三作的OST，不过不菲的价格和GBA效果的音质都有些让FANS难以接受。这次限定版中付赠的OST《新生Remix》严选了10首曲目，不仅包括本作中曲子的混音版，还包括了第5话中出现的新曲以及由于某种原因未曾收录到游戏本篇中去的绝密曲子。要想真正随时享受"《逆转》系列"的优美旋律，这张OST是必不可少的。




## 主题触控笔

之前NDS版的《蛋兽英雄》就曾经送过猥琐的触控手指，这次《新生的逆转》限定版中也会附带一根指正形的触控笔，用着印有"异议あり！"图案的挂绳、配合指正状的触控笔，再加上本作将会对应麦克风亲自喊出"异议あり！"，这次的《逆转》应该会带给玩家前所未有的投入感吧！



此外，7月8日，Capcom还大幅度更新了《逆转裁判 新生的逆转》的官方网站，具体网址如下：http://www.capcom.co.jp/ds_saiban/。网页的制作非常精美，在总体风格上与GBA版的第三作比较接近。在那里玩家不仅可以看到《新生的逆转》中的新角色宝月巴姐妹的相关介绍，还可以知道第5话中的一些新系统，比如证物3D化、用鲁米诺试剂验出血液反应等等。从官方网站上我们还可以得知，本作的网络Flash体验版也将在近期公布。网络Flash体验版可以说是"《逆转》系列"的一个特色传统，NDS上早前发售的《研修医 天堂独太》也曾效仿过这种做法，而且收到的效果也相当明显，对新作已经迫不及待的玩家要想第一时间体会到游戏的魅力，可要随时注意官方网站的更新了。





# 掌门人SP 大家来做

增加了32页，还新来了两名小编，而掌门人上上下下也装修得涣然一新，希望这一切都能给大家带来新意。继续欢迎各位来到掌门人SP来休闲作客。因为在这里，人人都是掌门人！

## 高笔入云

新编前来报道都将自己的简介贴于马修身后告示板上，一天，当看到一位同事的简介中用“高笔入云”来形容小编们办工所在的大厦时，甚觉惊奇，虽然现在这座大厦有30层高，但在深圳也实在算不上什么，而且马修天天上班下班从来也没觉得这栋大厦“高笔入云”。几天前吃饭闲聊，才得知，当时此人说地址时说差了一个字，结果被出租车拉到别处一栋以高闻名的大厦底下时抬头仰望的感觉，虽然后来打电话找对了地方，但那“高笔入云”的感动还是被他写进了自我介绍中……




上帝因为看到人口渴，所以创造了水；看见世界的黑暗，所以创造了光明；看到了《掌机王SP》需要一个编辑，所以创造了马修。于是上帝……失去了他装饭的桶子。（呵呵，马修不要怪我。）

南昌 熊剑

NDS，像本班班花，怎么都追不到；PSP像校花，连看的福气都没有；但愿我会永远保留我的GBA，那份最真挚的回忆！

上海 许雨舟

看着14辑马修大哥说：“有些读者为挑《掌机王SP》的BUG，连这些都算进去了！”深感歉意，感到无比的愧疚，也许是因为偶没玩掌机（也没掌机）而只能为《掌机王SP》的文字挑挑错误吧，攻略那些就不可能的了。所以还是向《掌机王SP》道歉，以后，不再为《掌机王SP》找麻烦了。俗话说：没有最好，只有更好。希望《掌机王SP》更上一层楼。

广东 曾雨彬

这位读者显然误会了。我在14辑里的意思是，希望读者在给我们挑错误的时候，也要把这些加进去，严格要求我们。总之，希望这位读者，以及其他的玩家，一如既往地为《掌机王SP》挑错，让我们一起完善它。

翻开神秘的大奖揭晓，觅觅觅觅……（李清照：“觅你个头啊！背书了！”）唉！寻寻觅觅，冷冷清清，戚戚惨惨戚戚（李清照：“我与你有仇吗？”）看他人中奖时，最难将息。三杯两盏淡水，怎敌地，晚来风急？未中也，正伤心……（李：“我才伤心！”）世上中奖的人那么多，为何不算我一个？（李：“算你还有良心。”）

恶搞一切的读者 上海 徐智慧

当我看到16辑上的抽奖印花时，我有种欲哭无泪的感觉……因为当我把15辑的明信片寄出后，就立刻把当天买的专为你们寄信的信封扔了，心想：终于可以摆脱这些信封了！结果今天再去校门口的报亭买信封，BOSS对我说：“行啊，小伙子！半个月用了十张信封啊！”我无语……

北京 王铮

PSP游戏《英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪》主角居然和我同一个名字……那就是缘啊（脸皮真厚）。想象一下，几亿人操控着我去打退敌人，多少人会记住“艾文”这个英雄啊！（台下：喂，谁翻译出艾文这个名字的？有“出去谈谈”的必要。）

上海 蔡艾文


套用小品里的一句话：“缘分，缘分哪！”不过几亿这个数字就太夸张了！

我决定了，从这期开始，我每期都找我认识的一位PLMM来代写地址，小编们在抽奖的时候，一定愿意抽我这一封（异性相吸嘛），我这样做是不是很“阴险”，呵呵。当然了，我也是有代价的，如果中了PSP或是NDS，我就请全班吃饭，是不是很豪爽？（其实是好傻。）

陕西 冯健


告诉你一个消息，负责抽奖的人是女的……

# 掌机与手机的故事

某日傍晚时分，坐在黑漆漆的公交车上，打开SP来玩《塞尔达》，突然听见有人说：“手机也这么大。”我无语。

宁波 任杰


等GBM出了，看谁还说咱用“砖头”。


时代发展了啊，当年玩大砖头GB时，咋就没人说我用的是手机呢？




我发现现在电玩店BOSS都经常看《掌机王SP》一类的书，看来防骗之类的手册要加上暗语了。

广东 吕勇军

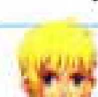

一说暗语就想起那句经典的“天王盖地虎，宝塔镇河妖……”了，不知各位玩友有多少听过这句台辞的原版。

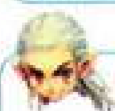



我是山东一名女玩家。并不是所有MM都喜欢《马里奥》、《卡比》、《牧场之类》所谓MM向的游戏！比如我，我喜欢《超级大战争》、《银河战士》、《FFTA》和《真·三国无双》（怪不得都说我野蛮，汗一个……）

山东 血色叛逆


好游戏都是男女皆宜的，反过来呢，自己喜欢的游戏就是好游戏！


《银河战士》是款好游戏！

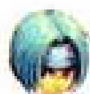

血色玩友爱玩的游戏和某编很相似哦。


剧情剧情剧情……

一次课间，一同学手持我的GBA SP在飞车，猛然发现老班就在不出三米之外且GBA SP已经暴露了目标。众人心想，有大戏可看，高三学生带游戏机回校，处分少不了！该同学在零点几秒内将GBA SP放到耳边，口中高声道："喂，李主任吗？我是XXX，有道问题请教，您在几号办公室？好，我待会就来！"在他的乱掰过程中，老班已经走出了教室，众人才松了一口气。后来一同学转告，老班走出教室后，抛下一句话："都什么年代了，还用砖头似的手机，还装什么酷？现在的学生真是！"众人狂倒。是啊，都什么年代了，老班的MOTO 998怎么还不换？




广东 刘杰勇

又见"砖头手机"说……

小编，吾乃新掌机迷，对游戏相关的一些专有名词有点不懂，问周围同学，他们也不太明白，所以这里我想提议办一个"新手入门"的栏目，方便一些新手学习入门。还有我想告诉小编们一件事，在玩《合金弹头A》过程中，不知不觉就玩过了14个小时，其间不吃不喝、浪费了N个电池，不知破了小编们的记录没有？

海南 王国义

王国义玩友的建议相当有建设性，想当年我刚听到诸如ACT、RPG等词汇时也是丈二金刚摸不着头脑，硬是花了好长一段时间才弄清楚这些新名词所代表的意义。我们会认真考虑王国义朋友的建议的。至于王玩友连续14个小时玩《合金弹头A》……这确实是个很强的记录，不过还是要提醒王玩友，这种打法可是很伤眼睛的，而且又不吃又不喝，对身体也不好。健康生活，快乐游戏才是王道哦。

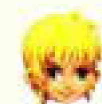
LIKY、马修、铭风、雷伊，你们好！写信时我已经从高考的紧张中解脱出来。本来，高考后是狂欢的时候了，但是我的GBA在这时候偏偏被偷了，哭！我的打机计划破灭了！我只能把最新的《掌机王SP》看了一遍又一遍，闷啊！

广西柳州 李关海

嗯，这年头小偷确实猖獗，马修自己也有过手机被盗的经历，在这里小编也要提醒各位玩友出门时一定要多留个心眼，把手机或是GBA等掌机放在贴身处。

哎，自从买了PSP，我都穷疯了！天天吃馒头！想吃饼的时候，把馒头拍扁了再吃；想吃肉的时候，把馒头捏成猪的形状再吃；想吃面条的时候，把馒头弄成条状再吃。想吃粉的时候，把馒头拍碎了再吃。

山东 万金坤

无数事实证明，玩家在遇到自己喜爱的主机时，总是能够让精神超越肉体极限的。不过精神食粮始终还是无法替代物质食粮的，该吃的东西还是要吃才行。要不然可是很伤身体的。PSP乃身外之物，身板儿可是坏了没得换的哦！

哎，几个月前我也因为买PSP经历了潦倒……

馒头原来可以这样吃，不错，回去试试。

把馒头捏成猪？应该是个技术含量很高的手艺吧。

有一个超级严重，比地球破坏、人类灭亡、太阳坠落、蚂蚁吃大象、竹子吃熊猫、Sony破产、奥拓赛过宝时捷、许褚跑过张郃、撒哈拉沙漠变绿洲，珠峰被水淹，滨崎步当乞丐、宇多田光收酒瓶都严重的问题。

河北奉鹏玩友总是无法在第一时间买到《掌机王SP》，用这样的语句来形容自己的心情。

众小编，我的绰号叫战神！够酷吧，不过它可不是容易得来的，是我在办公室罚站才得来的。唉，烦恼啊。

绰号“战神”的汤继瑞

握手，马修当年也曾是罚站大户，还把学校的惩罚作了总结，像警告记过是威慑，抽嘴巴是肉体刑罚，没收东西是经济处分，找来家长让家长回家和自己雷霆暴雨是引渡，还有罚写十几页二十几页字这样精神处罚——相比以上，罚站是非常文明的，像刚上小学时，众同学都背手端坐于椅上如被缚一般，只有被罚站者全身轻松地站着；中学时被罚站于走廊中，还会引来不少女生侧目；对于久坐之学生，罚站更有着调节肌肉舒缓神经之神奇功效；若有幸面壁、面对黑板罚站，更可激发出对人生的思考……

啊哼——快工作！

请问，LIKY，马修，铭风，雷伊，你们有几台PSP，有几十台NDS，有几百台GBA SP？

昆明 李楠

多亦不多，少亦不少，机在心中……下面的马修，帮补充。

机在人在，机毁人……




寝室里多了条叫球球的西施犬，感谢《任天狗》，室友才缠着男朋友为她找来只小狗。好多有趣的游戏都在NDS上出了，还有《牧场物语》，可怜我还在GBA上的《牧场物语》里挣扎呢，我挖矿，我挣扎，我赚钱买别墅，我睡着了……

北京 赵宇

《任天狗》是个有趣的游戏，不知大家的狗狗都养得怎么样了。

其实养条真正的狗狗再买一盘《任天狗》是最完美的。

小时被狗咬过的人路过。

近日去百度搜“掌机王SP”，一下子出来好多，真是了不起啊，再一搜偶的名字，唉，出来的都是与偶不相干的，从此，偶立志要成为名人！不行的话偶也出个书，整点游戏攻略到上面，哈哈……（一边做梦一边仰天长笑）

在GOOGLE输入“马修”搜索一下，116000个，但没一个和马修本人有关……

小编们好！非常非常感谢《掌机王》啊，因为我爸看了以后也开始对PSP和NDS感兴趣了。我爸说他想买一个掌机用来看书，所以我想问一下，PSP和NDS哪一个用来看书更好呢？还有，用PSP和NDS玩赛车类游戏哪一个更好呢？我爸好像只对这两个感兴趣啊。

南京 徐晓梅

能有一个同样喜欢掌机的老爸可真是一种幸福啊，有老爸这个坚强后盾在，以后就不愁没有游戏玩了，不过可要多个心眼才行哦，如果老爸的瘾比自己还大的话那可就麻烦了……其实PSP和NDS都有看书用的软件，都是玩友们自己做的。要说玩赛车游戏嘛，那肯定还是首推PSP，PSP版的《山脊赛车》可是当之无愧的最强掌机赛车游戏了，推荐你老爸玩这个，不过他要是和你抢着玩的话，可不要怪到马修头上哦。

前几天，我去换GBA卡，女老板说我的SP（抽中的）是翻新机，"这是翻新机，正规的是蓝色。"她瞅着我的铂金色SP说道。我很诧异，但我还是相信女老板是错的。

11辑中奖者 邹一同

相信不少读者看到这里，也都和邹玩友一样诧异并疑问多多吧？其实，作为奖品之一的小神游SP，我们都是在神游公司直接拿货，不经过任何中间环节，因此绝对保证是新机器。至于说颜色，蓝色只是最先期的颜色，后来神游还推出了中国龙限定版和玛瑙黑、铂金白三种配色的主机，都是正规的神游出品。在此马修放神游官网截图一张，各位玩友如还有疑虑，可直接登陆神游网站查看：http://www.ique.com/machine_SP_silver.htm。




上上辑出现的"掌门人"中四人乱斗的回复形式很好！希望保持(干脆全弄成这样算了……很好玩哦)！

levelup 伍德隆

说过多少遍了，要团结。看，读者都说我们乱斗了……

这种形式还是新编海文的建议，这么一来大家也就都参与进来了，也真正地实现了读编交流，而不再仅仅是读者与马修的交流。

啊，第一个建议就被读者肯定了，感动中……

小编们，我有个意见，可否采纳？你们可以在下辑的《掌机王SP》中开一个"游戏占卜"的节目吗？我可是想了N天哦！这个"游戏占卜"就是来猜测可能登陆到NDS、PSP的各种掌机平台的游戏，包括游戏名称、登陆理由等等。够强吧。不知道小编们觉得合不合理？

真是英雄所见略同，我们确实正在策划这个栏目。

什么时候开始呀，等我希望的那几个游戏公布了我岂不还要重新想？

近日语文测验，有这么一道对联题："展笑颜山笑水笑人民笑。"俺遂对上："玩游戏神游仙游大家游。"结果试卷发下来一个血淋淋的大叉让俺傻了眼。不是说游戏是互动的吗？为啥……

广西 何焕俊

也不为啥，毕竟不是每个人都关心游戏嘛，你得的红叉不排除老师不知道神游、只觉得又神又仙的有迷信嫌疑的可能，换上"放爆竹盆爆碗爆柜子爆"这样的生活话题就不会有误会啦。

来人，把马修拖出去拿爆竹轰……



# 趣味小测试



## 过马路看你和你的游戏玩友

你和朋友一起去买回新游戏，然后各自在家玩，正当你玩得开心时，朋友打电话兴奋地告诉你，他已经通关了，你的心情如何？可能你会没注意或难以说清，不过下面的小测试可能会让你觉得“确实如此”哦。

**十字路口，红灯就要亮了，但跑过去还来得及，这时你会怎么做？**

A：赶快跑过去；

B：跑到马路中间，然后正常走过马路；

C：它亮它的，我走我的，不慌不忙地走过马路；

**测试结果**

选A的玩家：表面看你很为朋友通关高兴，其实你并不服气。

选B的玩家：你会很羡慕，同时决心自己也尽快通关。

选C的玩家：敷衍朋友几句继续慢慢玩，他通他的，我玩我的。

## 继续期待大家的意见和建议

《掌机王》和《掌机王SP》的成长，离不开各位读者的支持！把您的批评和建议发过来吧，让小编们及时发现自己工作上的不足，以便及时改正。为了让属于你、我和大家的《掌机王》、《掌机王SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物，各位掌门人，请不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。

或发Email到pgking@263.net

## 《掌机王SP》征稿启事

向读者征稿以来，小编们收到了不少读者们投来的稿件，发现不少玩友大有潜力，欢迎各位玩家继续努力踊跃投稿。征稿栏目如下：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

**投稿请寄至地址是兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）**

**邮编：730020**

**或发Email至pgking@263.net**

## 《掌机王SP》邮购信息

目前有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑、《掌机王SP》第11辑、《掌机王SP》第12辑、《掌机王SP》第13辑、《掌机王SP》第14辑、《掌机王SP》第15辑、《掌机王SP》第16辑、《掌机王SP》第17辑、《掌机王SP》第18辑和《掌机王SP》第19辑，定价12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家务写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话以便于联系。

邮购咨询电话：0931-4867606

# 小编寄语

## LIKY



◆大庆祝，本辑重大改版+狂加32页，值得纪念。不过，不知道大家感觉如何，所以还希望大家给我们多提意见。

◆《真·侍魂》是我最喜欢的街机游戏之一，心中一直有个愿望，就是能够在掌机上玩到，而现在，这个愿望实现了，PSP已经能够流畅模拟NEOGEO CD的《真·侍魂》，虽然目前还没有音乐，未免有点美中不足，但相信这个问题会很快解决。另外我想说的是：PSP的十字键真是让人郁闷，比起PS手柄的十字键简直差远了，玩到格斗游戏才真切地体会到这一点，搓招比登天还难啊。玩着心爱的游戏，却找不到当初的手感，这感觉真让人窝火。唉！世事难以完美，我们还是知足常乐吧。



## 马修



◆来了胧月和海文两名新编辑，相信他们将通过《掌机王SP》带给各位更多的精彩，敬请期待！



◆《超级大战争》真的很好，远远超过了马修的想象，推荐！

◆委托父母在家乡给自己办妥了最后一件有牵连的事情，从此除了亲情，马修算是彻底了无牵挂了。

◆网络上每天都有人有事被炒得沸沸扬扬，虽然已经过了那个追逐潮流的年龄，但工作劳累之余去看看人生百态也是蛮有意思的。

◆短的半截牙终于修补好了，虽然破了财，但牙口好的感觉还是蛮爽的，经历了两天宣泄般地暴饮暴食，又及时领了薪水，现在一切都正常了。

## 铭风



◆由于某人的推荐而看了《校园迷糊大王》这部动画，没想到竟然那么恶搞，个人十分喜欢。看来漏掉的好动画很多啊，该抽时间恶补了。

◆收到了玩家"SHINOBI"双CD的众多热血最强影像，在这里很感谢他的支持。希望其他玩家也来纷纷献技。



◆PS2版的《人见人爱！块魂》十分出色，PSP版《块魂》大期待！说起来PS2版上是利用两个模拟摇杆操纵的，那PSP版的操作方式到底是怎么样的呢？

◆这期有了很大的改变，不知大家有什么意见吗？给我们来信吧。

## 雷伊



◆最近买了套《樱大战V》限定版，送的东西还是很丰富的。不过，里面那件T恤的尺码有些偏大，雷伊穿上去后就像道袍一样，所以只能永久保存了；送的HORI连发手柄倒是挺好用，但是插上耳机后只有左耳能响，因此能插耳机这个功能对我来说只能是形同虚设了……到最后，最尽其所用的反倒是最不起眼的鼠标垫了，哎……

◆上次发薪水后去餐馆叫了一大碗蹄花，结果吃到最后腻得想吐，难受了整整一个下午后回家吃晚饭时，老妈笑着对我说："今天晚上我们吃蹄花！" Oh！ No！

◆铃木亚美的全面复活已指日可待，虽然曲风和以前已经大不相同，不过还是值得FANS期待的。



## 胧月




◆作为《掌机王SP》的新小编，胧月向各位读者朋友问好了，希望你们能够喜欢改版之后的《掌机王SP》。以后会和另外五位同事一起努力工作，为大家奉上精彩的掌上大餐，还请多提意见。

◆来编辑部前由于比较匆忙，没能回家一趟。下次回家应该就是过年了，如此长时间离开家还是第一次；有许多话想对父母说，终于还是没能说出来，希望他们能够保重身体。

◆在PSP上能玩到《兰古利萨II》很感动。回想起以前高中暑假那残忍的补课时光，就是这款游戏化解了被剥夺一个月假期的怨念。现在的学生应该依旧辛苦，但工作的我还是愿意回到学生时代。

◆6月份的软件首推NDS的《DS乐引辞典》，实在是非常好用的工具软件。而7月份预定发售的《游戏王！噩梦吟游者》和《死神Bleach 血染尸魂界》注目中，尽管一次又一次被动漫作品改编的游戏弄到反胃，但还是期待这两作能够有上佳表现。

◆由于学习原因，欠下好多动漫债，到还的时候了。看过《云之彼端，约束之地》后数日不能自拔。而最近则是和铭风一起恶补《校园迷糊大王》，笑到不行了。说起来，天满虽然够可爱，我却还是喜欢八云这种御姐型角色啊。

◆水树奈奈的唱功真是声优中的佼佼者。《Wild Eyes》的歌词写得很不错，难怪我第一遍没能听懂。(—_—)

## 海文




◆全新改版的《掌机王SP》终于与大家见面了，大家在翻阅前面的内容时有没有注意到小编的名字中多了几个陌生的名字呢？呵呵，从这一辑《掌机王SP》开始，海文就加入掌机王编辑的行列，加上胧月，掌机王四人组就正式变为掌机王六人众了。海文一定会和其他五位小编一起努力，为一直支持《掌机王SP》的读者朋友们献上更多精彩的内容！

◆最近海文最关注的游戏莫过于NDS上的《押忍！战斗！应援团》了，虽然这个游戏并不是什么大作，但独具创意的游戏形式和作品的独特氛围却引起了海文的兴趣。本次的前线狙击和口袋光环中收录了该作的最新情报和宣传影像，相信大家看了以后会对本作有一个更为完整的认识。海文在此向所有自认为情感体验丰富的玩家推荐这款游戏。

◆“《热血》系列”将要在GBA上推出复刻版，海文为此高兴了好几天。想当年“热血”在国内可是有着很高人气的。海文和小时候的几个玩伴也都是这个系列的忠实FANS，所以自己对“《热血》系列”也抱有一份特殊的感情。这次的复刻并没有对FC上的原作进行过多的改动，反而更能让海文好好享受一次怀旧的快感呢。

◆深圳和自己家乡的饮食习惯还真是很不一样……不过海文的胃袋子除了对油腻的东西会产生过激反应之外，其他的食物都还能顺利应付。看来自己对于能否迅速适应本地饮食的担心是多余的。

◆“《罪恶工具》系列”一直是海文最喜欢的格斗游戏。PSP和NDS都预定要推出该系列的新作，海文自然是不会放过的，密切关注新情报中。

# 交流空间

读者对"交流空间"这个栏目始终保持着一贯的热情，看到这么多的朋友因为这个栏目结交了众多的朋友，小编也非常高兴。高考中考已过，新的学校生活即将开始，各位在交流空间寻觅朋友的同时，也留意一下身边的玩家哦。

姓名：蒋丽丽　　性别：女
年龄：19
拥有掌机：GBA SP（卖了）　PSP（这次中的话）
喜欢的游戏：RPG，A·RPG，"《FF》系列"（酷爱）
QQ：38058582
地址：浙江省安吉上墅私立高级中学高二（2）班
邮编：313300
想说的话：我要中PSP！

姓名：胡小强　　昵称：可乐
性别：男　　年龄：16（马上17啦！）
拥有掌机：小神游SP（嘿，自制吉翁限定版）
爱好：画画，动漫，GAME
QQ：279698655
Email：huzhongxiang520@126.com
想说的话：生命是很贵，掌机价也高！啊！

姓名：赵彭　　昵称：St.Kadao
性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GB GBA WSC
最喜欢的游戏：《FF》、《恶魔城》、《机战》
地址：河南洛阳涧西区河南科技大学校本部413信箱
邮编：471003
想说的话：Let's play game together！

姓名：宋大隆　　昵称：大隆
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GB（卖了）GBA（卖了）GBA SP（蓝）NDS（银）PSP（准备购买）
最喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《马里奥64DS》
爱好：电子游戏，掌机，素描
QQ：334902640
地址：江苏省邳州市向阳村95号
邮编：221300
想说的话：要想成为一名成功的玩家，是要付出很多代价的，努力吧！相信我们中国的电玩事业会更好！

姓名：张晗　　昵称：咸蛋超人
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GB×3　GBA（已坏）
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"，"《机战》系列"，"《龙珠》系列"
QQ：267188536
地址：江苏省常州市高级技师学院电气系0442班
邮编：213000
想说的话：人生很精彩，《掌机王SP》更精彩！

姓名：杜征远　　昵称：chester
性别：男　　年龄：19岁
拥有掌机：GBA（黑）
最喜欢的游戏：《洛克人》等
QQ：349780307
地址：辽宁本溪市塔南街6组447栋四单元一楼48号
想说的话：天下玩友是一家。来信必回！

姓名：刘清洋　　性别：男
年龄：18
拥有掌机：GBA　GBA SP
最喜欢的游戏：《机战》、《口袋妖怪》、《瓦里奥制造》等
地址：吉林省通化市第二中学
想说的话：愿《掌机王SP》的读者越来越多，游戏越玩越好。

姓名：周博超　　性别：男
年龄：18
拥有的掌机：GBPx3（卖了）GBCx2（卖了）GBA（卖了）GBA SP（卖了）PSP

喜欢的游戏：《口袋妖怪》,《机战》,“《洛克人 ZERO》系列”,《高达 SEED Destiny》
地址：上海市虹口区汇民高级中学
邮编：200437
想说的话：WHO是《高达SEED Destiny》的高手来单挑吧！

**姓名：王有贺　　昵称：BT_snake592**
**性别：男　　年龄：20**
拥有掌机：GBA　GBA SP　NDS　PSP
喜欢的游戏：除体育运动类任何都喜欢
QQ：342928644
地址：辽宁省鞍山市铁东区B座203号
邮编：114001
想说的话：该有的我有了，但我很孤单，希望大家和我这个“丑男”交朋友，希望我能考上大学。

**姓名：张泽贤　　昵称：断不了的弦**
**性别：男　　年龄：19**
拥有掌机：GBC　GBAx2　NDS　PSP
最喜欢的游戏：《机战》,《三国》,《口袋妖怪》,《牧场物语》等
QQ：177793145
地址：广东省潮州市奎元住宅区E1幢603房
邮编：521000
想说的话：天下玩友本是一家人，互帮，互帮

**姓名：陈旭华　　性别：男**
**年龄：15（快16了）**
拥有掌机：GBA　NDS（考完中考就有了）
地址：湖南省长沙市人民路107号
想说的话：长沙的GBA/NDS玩家来找我吧！祝高考的玩家考试顺利！

**姓名：徐梁　　昵称：Ralph**
**性别：男　　年龄：17**
拥有掌机：GBP　GBCx2　GBAx2　GBASPx2　PSP
喜欢的游戏:《三国志》,《三国无双》,《NBA2005》,《山脊赛车》,“《黄金太阳》系列”,“《火焰纹章》系列”
地址：浙江省余姚市余姚中学高一（10）班
邮编：315400
想说的话: 谁说四肢发达，头脑就简单呢？我可是很聪明的

**姓名：胡珑耀　　昵称：实况6＋1**
**性别：男　　年龄：18**
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏:《任天狗》,《马里奥64DS》,《KOF EX2》,《口袋妖怪》
QQ：313928015

地址：吉林省吉林市吉林一中04－19班
邮编：132001
想说的话：来信必回，QQ必加

**姓名：金朝　　昵称：Anakin**
**性别：男　　年龄：19**
拥有掌机：GBA　NDS　PSP尸体x2（均为LCD损坏）
喜欢的游戏:《头文字D》《GTA2》《晓月》《逆转裁判》《马里奥64DS》《任天狗》《大合奏》《陨石》
地址：辽宁省沈阳市铁西区第31中学高二（12）班
邮编：110022
想说的话：偶最喜欢玩天才游戏制作者的游戏！水口哲也是我的偶像，欢迎与我有同样爱好的玩家和我交流！

**姓名：曾嘉晖　　昵称：BEYOND**
**性别：男　　年龄：17**
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：任天堂所有GAME
地址：广东省连州市北山中学高二(5)班
邮编：513400
想说的话：喜欢BEYONG和任饭的快来信。

**姓名：郭超　　性别：男**
**年龄：17**
拥有掌机：GBA SP　PSP（中考后）
喜欢的游戏:《黄金太阳》,《洛克人Zero》,《机战》,《SD高达》
Email：mlgcl@sina.com
地址：内蒙古呼和浩特市第八中学初三（12）班
邮编：010030
想说的话：高达的Fans们，快跟我联系吧！

**姓名：李晨龙　　昵称：阿铁木**
**性别：男　　年龄：16**
拥有掌机：NDS（已被封印）
喜欢的游戏：《任天狗》,《马里奥64DS》,《一笔吃豆》,《洛克人Zero4》,“《恶魔城》系列”……
想说的话：真希望NDS“解除封印”，钻在被窝中玩掌机最过瘾了啊！还希望《掌机王SP》越办越好，各位玩家与我联系啊！

**姓名：曾毅榕　　昵称：yourdoom**
**性别：男　　年龄：17**
最喜欢的游戏:《黄金太阳》,“《口袋妖怪》系列”
Email：3522996.student@sina.com
想说的话：放掌机钓朋友，愿者上钩

NDS、PSP幸运大抽奖



# 问题地带

“问题地带”以全新面貌重新登场，不知大家感觉如何。大家有什么攻关上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问。当然，你发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

你好，我有两个问题想请教。

1.我看了《掌机王SP》第10辑，里面说到《口袋妖怪 绿宝石》中，神秘的151号梦幻在本作中出现在某一隐藏地点，请问具体在哪里，捕捉方法是什么？

2.《口袋妖怪 绿宝石》中，在火山上取得的陨石和在日落山那个老头给的印有岩浆图案的徽章分别有什么用？

广东 陈建伟

1.梦幻所在岛可以用以下VBA金手指码调出：

02031F84:1A

02031F85:38

输入金手指回到游戏后，随便进（或出）一个屋子，就会发现到了一个陌生的岛，这时把金手指移除，去上方的树林深处，就发现梦幻了，不过它可会跟玩家捉迷藏哦。

2.陨石是火山顶剧情时得到的剧情物品，没有特别的用处。印有岩浆图案的徽章是幽灵山上解救被围攻的老夫妇后得到的剧情物品，可用其开启凹凸山的岩浆团秘密基地。





您好，我是一个拥有掌机的中学生，我最喜欢的游戏是《牧场物语 矿石镇的伙伴们》，我有几个问题想请教。

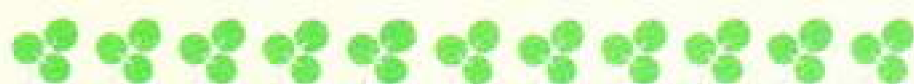
在游戏中能否通关？和镇上的女孩结婚有什么好处？如果和游戏中的所有人关系都达到最高会怎么样？真实之玉和河童之玉各达到最高会发生什么？草莓种子如何得到？

贵州 罗勇



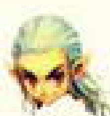
其实大部分问题的答案你都能在以前的“牧场专页”中找到，可能你没有买，我这里就在挑几个回答吧。

本游戏的目的就是享受自由自在的牧场生活，所以通关这个东西是不存在的。和女孩结婚可组建家庭，得到小宝宝。和所有人关系最好什么都没有。真实之玉和河童之玉各有9个，得到后会得到相应的密宝，女神之玉也一样。每个季节都有隐藏种子，相应季节的其他种子出货100后就能买到了，草莓也是。

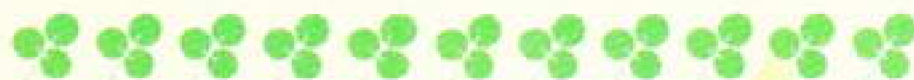


我的《真·三国无双Advence》是中文版的，是不是因为这样才没有“全武器收集BUG”？

天津 程卓



中文版除了常死机外跟日文版没什么差别，全武器收集BUG不会因此消失的。



各位小编好，咱在玩《模拟大楼SP》时遇到一个问题，就是在综合大楼时建至45楼时，45~49所建的建筑物都是有“X”但是50楼却能建大圣堂，也能建其它的建筑物。我用过很多方法了，都不行。所以求教小编们帮忙！ 致谢！

bew89631139



会出现“X”是以为你没有电梯而使这些建筑无法使用，所以你把电梯拉到45楼以上就OK了。当然放扶梯也是可以解决的。



你们好，有两个小问题，请一定要帮帮我啊。

1.《特鲁尼克Advance3》中文版通关后隐藏迷宫的密码是什么，因为不懂输入什么中文。2.店主一定要特定的爪且LV72以上才能抓到吗？

kongfu



1.暂时还没有解决方法。2.这个不是一定的，只不过这样装备后捕捉的成功率比较高。

# 大奖PSP名花有主！

## 《掌机王SP》第18辑大奖揭晓 58名中奖者名单公布！

### 一等奖 1 名：SONY PSP 掌机




四川省成都市

陈雨明

### 二等奖 2 名：任天堂双屏掌机 NDS




| | |
|---|---|
| 山东省济南市 | 韩勇刚 |
| 福建省福州市 | 曹嘉 |

### 三等奖 5 名：大陆行货版小神游 SP

| | |
|---|---|
| 浙江省台州市 | 钟诚 |
| 广东省广州市 | 张达华 |
| 浙江省天台县 | 陈长圣 |
| 河北省保定市 | 李龙 |
| 北京市 | 林扈祺 |

### 四等奖 50 名：SMS2 月光宝盒 4M 记忆棒



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 北京市 | 李腾 | 太原市 | 张旭 | 海宁市 | 顾征扬 | | |
| 芜湖市 | 王振兴 | 西安市 | 申庆昌 | 无锡市 | 刘定康 | | |
| 广州市 | 张俊 | 重庆市 | 赵格 | 梧州市 | 郑文辉 | | |
| 廊坊市 | 李鹏飞 | 江门市 | 陈敏亮 | 阳江市 | 黄泳璇 | | |
| 哈尔滨市 | 董坎水 | 唐山市 | 赵岩松 | 南平市 | 江贤兵 | | |
| 景德镇市 | 余庆新 | 昆明市 | 周青 | 韶关市 | 钟鸣 | | |
| 上饶市 | 闫泉 | 海口市 | 符祥勋 | 佛山市 | 郎润全 | 珠海市 | 罗嘉俊 |
| 呼和浩特市 | 张子林 | 繁昌县 | 张航 | 桂林市 | 王剑 | 合肥市 | 杨弘哲 |
| 北京市 | 魏宝民 | 永嘉县 | 李明明 | 合肥市 | 李瑭 | 深圳市 | 杨建天 |
| 上海市 | 李勇杰 | 珠海市 | 黄家明 | 梧州市 | 黄浩杰 | 东莞市 | 梁建生 |
| 南京市 | 喻洋 | 崇左市 | 韦保宏 | 溧阳市 | 汤俊程 | 南京市 | 陈偌天 |
| 蚌埠市 | 聂坤 | 上海市 | 唐文彬 | 佛山市 | 吴立文 | 天津市 | 肖斯 |
| 余姚市 | 沈天辰 | 郑州市 | 王逸之 | 启东市 | 顾敏慧 | 鹤山市 | 梁华锋 |
| 郴州市 | 陈俭 | 葫芦岛市 | 秦雷 | 包头市 | 鲁龙 | 上海市 | 王奇晖 |

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgking@263.net查询。

# 遗忘角落中的一抹阳光

## 《魔兽使》随评

文 怀恋众黄昏 编 LIKY

GBA上的游戏数量就如同漆黑夜空中的点点繁星，那些数一数二的大作所发出的绚丽光芒会首先吸引住你的眼球。但你可曾发现，在某个不起眼的角落中，或许有那么一两颗星也在努力地燃烧自己，尽情散发光芒。也许它们的光芒不是那么辉煌夺目，但如果你驻足欣赏一番的话，说不定会有新的发现。而GBA上的《魔兽使》（又译作《怪物召唤师》）就是这么一款游戏。

的确，和“《口袋妖怪》系列”、“《机战》系列”，“《马里奥》系列”等掌机大作相比，《魔兽使》显得那么的微不足道，就连它的制作公司Ertain也是新近涌现的、名不见经传的小公司。但作为掌机上仅有的几款即时战略游戏，它还是很有自己的特点的，也可以说这款游戏是优秀的。

以GBA那少得可怜的按键数量，的确不太适合做即时战略游戏。别说是GBA，就是PS2、Xbox等家用主机上的即时战略游戏玩上去都有些别扭。在电脑上，从最初的《沙丘》、《红警》，到后来的《星际》、《魔兽》，哪一个名字对电脑玩家而言不是震聋发聩的呢？即时战略，更多的时候是电脑游戏的代名词。而反观《魔兽使》在GBA上的表现，可以说是出色的，厂商做得相当用心。在操作上，巧妙地利用了GBA的按键，最初或许会不太习惯，玩熟以后也觉颇为顺手。游戏的画面不能说是很华丽，但也可说刻画得很细致，有种童话般的感觉，特别是人设，相当可爱，主角身边的那只小恐龙的可爱程度完全和陆行鸟有得一拼。音乐中规中矩，却也很好的渲染了战场的气氛。游戏讲述了主人公凯斯从致力于修行的见习召唤士开始，到成为拥有最强能力并受人尊敬的“召唤君主”的故事，和《灌篮高手》、《火影忍者》一样，是典型的主角成长型的剧情，玩上去很有亲切感。

作为一款即时战略游戏，系统是其灵魂。《魔兽使》在这点上没有让人失望，可以说是麻雀虽小，五脏俱全。召唤师通过祭坛，召唤已经达成契约的怪物，这种设定是普通即时战略游戏建造作战单位的变形。游戏在兵种相克方面做得相当平衡，游戏中的怪物可分为三个种族（怎么优秀的即时战略都是三个种族？），即龙族、魔族和兽族，三大种族互相克制。整个部队又分为直接攻击和间接攻击，直接攻击的和间接攻击的怪物短兵相接时，直接攻击的攻击力是间接的两倍。另外兵种还分为飞行部队和地面部队，飞行部队不受地形的限制，灵活机动，但间接系的弓兵是其克星，弓兵对其攻击力是平时3倍，而其他地面部队对其只有0.75倍的攻击力。每种怪物还分为地、火、冰、雷四种属性。这样就形成了丰富而又相生相克的作战关系网，这样灵活多变的各种精彩战术也就应运而生。最让人兴奋的是游戏一共提供了104种各具特色的作战单位，104种怪物能力各异，拥有各自的特性，比如占领、植物、机械、隐身、水生、属性伤害、属性防御等等，在特定的战场配合相应的战术才可能最大限度地发挥它们的实力。当然要得到它们还是有一定的过程的，你必须在剧情模式中逐步打败它们，并与之签订契约，才能在以后的战斗中使用它们，而一些强力怪物的加入往往有着种种苛刻的条件。值得一提的是在高级怪物中有一种叫

做“单体召唤”的特性，顾名思义，就是战场上最多只能召唤一个这样的怪物，这有点像《魔兽》中的英雄，其实力绝对超群，特技发动时的效果足以令对手胆寒。但事无绝对，如果选择不当，敌人的一小股部队就可能轻松地挫败你。或许是受机能的限制，每场战斗只能派遣五个怪物出场，你的选择直接影响了游戏的难度。玩家要学会在战前仔细研究对手使用的怪物特性，选择对自己有利的怪物出战。说着容易，做起来可不简单，因为这里面又包括了怪物的种族、属性、召唤速度、射程等种种需要考虑的因素，况且足有104种不同的怪物啊，选择起来谈何容易？游戏中MP的设定有点像《星际》中的人口，MP值是根据召唤师的等级和祭坛的数量固定的，越是高级的怪物消耗的MP越高，而召唤所需的时间也就越长，如何调整各怪物间的数量也有着很大的学问。游戏中还有升级的概念，AP值会随着时间的增加而增加，当AP值达到一定程度就可以选择给自己的怪物或是祭坛提升攻击力和防御力，根据战局做出适当的选择吧。

以上说的种种要素，使得游戏的战略性陡增，这绝对是即时战略游戏的灵魂，也是游戏中最值得研究的地方了。记得有一战，敌人的实力相当强劲，特别是有一只单体召唤的雷属性飞龙，轻轻一招特技就让我辛辛苦苦召唤出来的一堆部队灰飞烟灭了，而以我当时的怪物配置，就算是一堆抗雷属性的怪物也不是其对手，硬拼是绝对没有胜算的。在失败了若干次以后，我冷静地分析着战局，冥思苦想，终于想出了一条妙计。(请参考脑袋上突然亮出了一个灯泡！)我选择了攻击力较低，而射程出众的老鼠弓箭手和召唤迅速、移动力高且攻击力强的飞天狗。起初，我召唤出一队老鼠弓兵就立刻派出去骚扰对手，借机引开那恐怖的英雄飞龙，然后速召飞天狗，利用飞行的优势绕开敌人的主力，直扑对方那脆弱的召唤师，当




敌人明白过来时，他的召唤师已经无奈地倒下了。我用奇袭闪电战的战术完美地取得了胜利。当时心中的成就感是无可比拟的。这就是即时战略游戏的魅力，而通过《魔兽使》，我们在掌机这块小天地中也可以细细品位一番了。

金无足赤，说了这么多优点，也谈谈这款游戏的不足之处吧。首先最让人不爽的是游戏没有细微操作的设定，而微操对于今天的即时战略游戏有着举足轻重的影响，看看WCG上的那些《星际》、《魔兽》高手们，哪一个不是将微操练得出神入化呢？或许是我的要求太高，想想当初的《红警》不也是不讲究微操的吗？况且《魔兽使》还只是GBA上的游戏了，所以还是忍了。其次，受机能的影响，游戏的整体速度偏慢，战斗的爽快感也相应打了一定的折




扣。最后，也是最致命的一点，电脑的AI不太高，进攻的手段比较单一，不会像人那样运用丰富多彩的战术，还好游戏的难度不算太低，不会让人失去挑战的欲望，况且每一关都会有一个评价，努力追求全S评价吧。游戏还可以与朋友联机对战，这对于一款即时战略游戏绝对是必需的，不过由于条件的限制，我没有和朋友联过，真是遗憾。听说游戏联机时好像有拖慢现象，这可对游戏的感觉有很大的影响啊。总之，瑕不掩瑜，这款GBA上的即时战略游戏还是很值得一玩的，绝对算是GBA众多二线游戏中的珍品，就像被遗忘的角落中那一抹灿烂的阳光。

这款游戏发售至今已快一年了，我现在还时不时地拿出来赏玩一番，其精彩程度还是让我一拿起GBA就难以放下，想当初我为了将其通关而通宵了两个晚上。记得有位哲人说过：“我们身边本不缺少美，而是缺少发现美的眼睛。”如果你已经玩腻了那些一线大作，何不带着发现的眼光在那些不出名的游戏中找寻一番呢？我相信，只要你用心，一定会在这片被广大玩家所遗忘的角落中找到你心中的那抹阳光的。

# 无处不在的KUSO

文 瓦里奥大人 编 LIKY

## ——浅谈KUSO元素对于游戏的影响和改变

请大家在看这篇不成文的文章之前先跟随本人一起了解一下KUSO这个单词的含义和它的历史由来。

KUSO一词意为“恶搞”，可作动词用指将某人或某事拿来恶搞，是近年来十分活跃于网上各大论坛BBS的外来词语之一。KUSO最早来源于日文单词“くそ”的发音，从字面翻译过来有“大便”“屎”“衰”“烂” 等意思，原是形容极其恶心的事物或非常衰的人，后来在经过漫长的演变之后渐渐地偏离了原来的意思，进而慢慢地变成了目前大家所熟悉的“恶搞”一词。KUSO这个词最初的风行是来自于日本某些极度发烧级的电玩达人间所发起的一个名叫“认真玩烂游戏”的风潮。我们都知道，80年代后期至90年代中期是日本游戏市场的黄金时期，由于当时开发游戏所需要的前期投入不高，而后期获得的利润却非常惊人，于是在这种过高的利润的驱使下，在当时导致了大量的公司开始纷纷涉足投资游戏界。然而林子大了，自然什么样的鸟都有，在各机种上各大著名厂商精品大作接踵而出的同时，一些出自不甚著名的小厂商之手画面粗糙制作简单几乎毫无可玩性而且充满了BUG的游戏也开始在当时大量涌现，某些游戏的糟糕程度简直能让众玩家玩到吐血，但却又因某些极端不可思议的理由让人像中了魔一般无法抗拒地想要一探究竟，这就出现了在当时所谓的“热衷玩烂游戏”的社会热潮，而KUSO一词正是这股浪潮过后的产物。

KUSO原来是形容游戏糟糕程度的单词，后来却慢慢在历史的长河中演变成了诙谐幽默搞笑类游戏的代名词。

第一个敢于吃螃蟹的人是伟大的，而第一个敢于在传统游戏中加入KUSO元素的游戏厂商也同样是需要非凡的勇气的。正如FC时代的RPG中NPC仅仅能用简单的语言来表述自己的心情和情感变化，而SFC时代的RPG中NPC就能使用简单的符号诸如“汗”“十”来表示自己的惊讶和愤怒，而到了PS时代的RPG中你会发现到处都充彻着动不动就会夸张得晕倒在地上，或是时不时就会把眼睛睁得像灯泡一样夸张的NPC。游戏不断在进化，也正是因为第一个吃螃蟹的人的努力所以才能使得KUSO元素在不知不觉中悄然融进了传统游戏之中，并成为了游戏不可缺少的一部分。

这么说也许确实有点牵强，也许有人会颇有微词，但仔细看看在你身边的作品你就会发现，的确是在不经意间许多看似正经的游戏已经融入了许多恶搞的元素。如在以写实著称的法庭模拟游戏《逆转裁判》中，我们英俊潇洒气宇轩昂的主角成步堂龙一不幸继《纯情房东俏房客》中主角浦岛景太郎之后成为又一个人见人欺的主角，从小到9岁的春美到老到68岁的五十岚将兵，只要看其不爽都能对其动手，而此外在整个辩护取证的过程中成步堂龙一所遭遇的坎坷和挫折何止一两个，简直可以用数不尽道不完来形容，诸如被山野星雄扔出的假头套击中脸部、在法庭上被狩魔冥的皮鞭抽晕以及被来自地狱（自称）的神乃木庄龙用滚烫的咖啡浇头等情节不可谓不搞笑，而正是因为游戏制作人巧舟在原本紧张刺激的法庭答辩过程加入了此类诙谐甚至可以说是恶搞的情节，才使得“《逆转》系列”不同于以往侦探推理类游戏的沉闷和凝重，让游戏获得各年龄层玩家的喜爱。



如果大家觉得《逆转裁判》中成步堂的遭遇还不够悲惨的话，那么去看看《纯情房东俏房客 祝福之钟》的主角浦岛景太郎的遭遇，你会有另一番触目惊心的感受。《纯情房东俏房客》中主角浦岛景太郎通过亲身经历，将被漂亮MM害死的N种方法演绎到了极致，并流着血泪警告大家，除非你有大神一郎般令人难以抗拒的魅力，要不然千万别干一脚踏N船的蠢事。而在热血ACT游戏《火影忍者 最强忍者大集合》中，当选择鸣人对着第一关BOSS惠比斯使用色诱术后，惠比斯的鼻血能喷出2米多远，然后轰的一声倒地气绝而亡，试想在原本紧张刺激的BOSS战中突然发生此等巨大转变，你会有什么感受，我的感受是暴笑。而除了以上所说的这些作品外，本人更是惊讶地发现甚至连一向以严肃著称的“《恶魔城》系列”中也开始流行起了恶搞之风，在《恶魔城 晓月圆舞曲》中后期某BOSS关卡，苍真走进一个阴暗的山洞后会看见顶上倒挂着一群蝙蝠，而蝙蝠看见苍真后会立即聚合在一起变成一只猥亵的大蝙蝠怪，就在本人满心失望即将接受BOSS就是这么猥亵的一个家伙，并自心里认为越往后BOSS越弱这一观点的时候，一双大手突然从背后出现，一把抓住可怜的蝙蝠怪小强，在一阵猥亵的笑声后小强顿时化为一滩血水（乱出风头的结果），然后画面慢慢变亮，一个比之前小强猥亵更胜百倍的独眼男出现在我们面前……以上一切的一切都足以证明KUSO风潮已经在不经意间席卷了整个游戏群体，并给传统游戏带来了微妙的改变。

当然上面所说的那一些还并不能算真正意义上的恶搞，它们充其量只不过是厂家在原本正经八百的游戏中加入了些许恶搞的元素，算是调节游戏气氛的调味剂而已。而随着KUSO风潮的愈演愈烈，厂商也开始不满足于在正统的游戏中加入一两句恶搞的台词或是滑稽的举止等等小动作了，而是将恶搞理念融合进了整个游戏，由此开发出了一系列令人咋舌的游戏群体，网络上有人将其称为“KUSO游戏群体”。

最早的恶搞游戏也许是出自眼镜厂Banpresto，早在FC时代眼镜厂就将一些看似正经的漫画游戏系列中的主角们加以扭曲变形后以大集合的形式登场，这其中最著名当属“《SD超人》系列”，而这一系列从最初的FC一直到后来的SFC留下的作品可谓不计其数（少说也得有50多款），从ACT到SPG，从RPG到SLG应有尽有，最有趣的当然是看着昔日电视屏幕上高大俊猛的宇宙英雄奥特曼、无敌铁金刚等英雄好汉突然从八尺大汉一下子变成了三头身的Q版，在流着鼻涕被痛扁之余眼角的眼泪更能喷得像瀑布一般，并在头上发出好痛等滑稽的字样。然而正是由于有了这种颠覆传统的另类设定才使得原本枯燥无味的游戏在瞬间趣味性大增，并让大家意识到原来机器人也可以不是非常高大的，原来奥特曼被打之后也会流鼻涕的。而到了GBA的时代恶搞游戏的出现更如雨后春笋一般。虽然如今GBA即将走到尽头，但当我们仔细回顾一下的话就能发现，在这个经典的掌机平台上面曾推出过许多著名的恶搞游戏系列，如KIG社的《绝体绝命老爷子》、眼镜厂的《金色卡修》《蜡笔小新》、Konami的《馅饼》《眼睛少年》以及Hudson的“《鼻毛真拳》系列”等等等等，正是这些在一般人眼




中甚至连二线游戏地位的标准都不够资格的KUSO游戏，却给我们带来了不少的惊喜，在这些看似平常的游戏中常常蕴涵着一些你不曾知晓或不曾用心去探寻挖掘的东西，下面就让我们一起探讨一下这些蕴藏在各KUSO游戏中不为人知的几点有趣的现象，并以此来阐述恶搞果然是无处不在的道理。

## 衰哥当道篇

大多数动漫作品或是游戏的主角，必定是拥有一张无比俊俏脸庞的美少年，就算最不济也不会沦落到被人说窝囊猥亵的地步。但在KUSO游戏中，猥琐的主角却非常常见。

曾几何时陈小春大叔的一首《神啊，救救我吧》不知唱出了多少衰哥窝藏心中许久不敢吐露的心声，要说作为一款游戏的主角原本应该不是帅哥就是靓妹，然而正所谓“风水轮流转，宝座挨个登”，在经历了主角宝座被众帅哥靓妹垄断的黑暗历史之后，猥亵的瓦里奥、天才爷爷、暴力校长等人终于觅得良机在绝望的低谷中慢慢崛起。而本着恶搞游戏要达到恶搞

的效果就得从本质上颠覆“主角是帅哥”这一古老的传统，《瓦里奥》、《绝体绝命老爷子》、《鼻毛真拳》、《蜡笔小新》……没有哪一款打着KUSO口号的游戏主角能称得上帅或酷的。先不说身材臃肿满脸胡渣的瓦里奥整个就是一个恶汉形象，单就说头顶着一头夸张的爆炸发型、一发起怒来两根鼻毛就随风乱舞的波波波就足以令众玩家恶心半天，而《八右卫门》的主角造型设定更是简单到仅在一个包子一般圆圆的脸上扣上一个回旋标……由此我们可以得出一条不成文的规律，那就是KUSO游戏无帅哥美女。（说完小瓦被身后数以百计的KUSO游戏主角拍倒）

## 同伴相残篇

同伴是什么？当路飞竭尽全力地朝着娜美喊出“因为我们是伙伴”，当星矢燃烧了全部的小宇宙喊到“因为我相信伙伴”，当主角口中喊出的伙伴两字，伴随着沉重而悲壮的音乐响起的时候你可曾流着眼泪感动过。那么在几款KUSO游戏中主角和同伴之间的关系又会是怎么样的呢？在《天才爷爷》2代和3代中，老爷子和暴力校长为了争夺主角之位不惜大打出手，前者在《天才爷爷2》中以最终BOSS的身份召唤来外星人对校长进行军事制裁，而后者也毫不含糊地在《天才爷爷3》中携一条巨大的喷火恶龙以最终BOSS审判者的身份对老爷子进行有罪裁决。在《鼻毛真拳 九极战士融合中》各人更是将“同伴是最好的肉盾”这一理论发挥到极至，当我方同伴在遭遇敌人攻击生命垂危之时，如果敌人再次发动攻击，该同伴常常会把临近的同伴拉到身前来当肉盾，被当成肉盾的一方突然遭遇自己人的暗算自然是痛哭流涕伤心欲绝，而躲在肉盾后面的一方通常喜形于色，还时常做出一些诸如扭屁股扮鬼脸等挑衅动作，丝毫不把同伴情谊放在眼里。这不由得让我想起网上某位大哥曾经说过的一句经典名言：“为了朋友我能两肋插刀，为了保命我能插朋友两刀。”（再次被众人拍飞）




## 借他人之声名扬我之威望篇

不知从何时起日本动漫界开始刮起一股将经典作品拿来恶搞的旋风，除了恶搞神作《阿滋漫画大王》外，《哈雷小子》《喧嚣学院》《KERORO军曹》等作品中也时常能看见昔日经典作品的影子，不过通常都是被恶搞了一番后重新演绎。《哈雷小子》TV版动画开场的第一幕就是主角小晴坐在电视前玩着游戏机，仔细一看那游戏机上清楚的标榜着128BIT，但外形却是SEGA的MD，再仔细一看电视中的游戏画面，晕倒，那分明就是SEGA的《光明与黑暗》，只不过是将画面恶搞了一下，将传统的刀剑换成火箭导弹。将昔日的经典动漫作品恶搞变形后放在新的作品中出现，一方面既回顾了这些即将被世人淡忘的经典作品，另一方面为新的作品添加了知名度，两方都不吃亏，正是由于有着这样的利益关系，所以这股恶搞经典的旋风才会愈演愈烈，不仅在动漫界如此，游戏界也同样如此。

“《绝体绝命老爷子》系列”一贯擅长将经典游戏拿来恶搞，《口袋妖怪》《超级马里奥》等大作纷纷受害，就连前几年推出的《蜡笔小新》等二线游戏也难逃其魔掌，被其恶搞后推上游戏舞台。与“《老爷子》系列”擅长恶搞他人的成名作品不同，Konami在2002年推出的恶搞大作《眼睛少年》则是实实在在把自己当年的成名作品拿来KUSO了一把，从《功夫》到《恶魔城》，从《宇宙巡航机》到《王子外传》，游戏的主角眼睛君穿插在这些Konami名作的舞台中拯救世界，令玩家有种别样感动。而Hudson在《鼻毛真拳3》中更是将近年来社会上甚为流行的COSPLAY引入了游戏中，不过游戏中众主角COSPLAY的对象却都是游戏中各自的对手，于是大家可以看见一头爆炸发型的波波波突然换装穿起了迷你裙，扮起了可爱的学生妹并用嘴不停地向众人打KISS（吐死）。而《蜡笔小新》中小新召唤妈妈用屁股坐碎箱子的动作，明显来自于Capcom某元祖格斗游戏中某外号为“红色旋风”的格斗狂人的成名必杀技，而召唤爸爸COS成奥特曼双手叉十做全屏攻击以及朝对方扔臭袜子的举动相信不用我多说大家也知道出自哪里。



## 制作人乱入游戏篇

原著的作者或者游戏的制作人作为隐藏人物在游戏中出现，似乎也是近年来的一股热潮，不知大家还记不记得1998年Capcom推出的ARC格斗游戏《街霸VS漫画英雄》中，Capcom就将日本某电视节目主持人以极度KUSO猥亵的形象搬上了游戏，除了那夸张的乱扔铅笔的超必杀外，夸张的叫声和滑稽的动作表情也在当时成为机厅中玩家谈论的热点。而在2004年这股风潮被很好地继承了下来，其中《绝体绝命老爷子2》中就有原著作者曾山一寿大师登场；在《火影忍者木叶战记》中原著作者岸本齐史老师协同大蛇丸以隐藏人物的身份出现；而在《金色的卡修 友情之电击》中雷句老师更是携原著中超级恶搞的两位角色——直美和火神巴尔干出场。

如果有一天，当游戏的主角走到最终BOSS的面前开口说出的第一句话不再是“把公主交出来”或是“代表正义消灭你”什么的，而是开门见山地对着BOSS喝道：“把钱交出来！”那么请相信这一定是因为KUSO又在作怪了。让我们衷心期待在次世代的掌机NDS、PSP上看见更加夸张的对白、更加诡异的剧情、更加猥亵的人设吧，让我们大喊：“让KUSO的风潮来的更猛烈一些吧。”

# 记我身边的《FE》玩家

文 梁华锋 编 LIKY

《FIRE EMBLEM》，简称《FE》。也就是玩家们所说的《火焰之纹章》。作为任天堂游戏帝国的一张王牌，也是S·RPG游戏的开山鼻祖。虽然从系列第一作发售至今已有整整15个年头，但人气依然高涨。究其原因乃游戏凭借着高难度、极具战略性等特点，一直受到众多玩家的青睐。

写这篇文章的目的，并非要向众玩家推荐“《FE》系列”。因为这纯属多此一举，这个优秀的系列在各种游戏媒体上的推荐文章简直多如夜空中的繁星，数不胜数。所以我在这里要说的是，玩“《FE》系列”的人——我身边的一众《FE》玩家。

大一那年，当我经历了几个月的非人类生活之后。终于攒够了购买GBA外加两盘游戏的钱。因为资金来之不易，所以我在选择游戏时分外认真，以免遭了奸商的毒手。充分参考了手头上的《掌机王》之后，我最终选定了两款游戏。一款是《口袋妖怪 蓝宝石》，而另一款就是同样在《掌机王》上获得高评价的《火焰之纹章 封印之剑》。

从此我的游戏生活发生了改变，正确地说应该是我们寝室的游戏生活发生了改变。吾寝住了四人，其中玩家三人。虽然玩家比例高达百分之七十五，但掌机则只有我手上的一台GBA。所以奉行着一款游戏同时几人研究的策略。这给我提供了绝佳机会，经过本人长达两年时间的观察、调查、分析、研究，终于总结



出了FE玩家的一些特征：具战略头脑、富有冒险精神、完美主义者、重度样貌歧视、职业歧视、兼被虐倾向……（各位玩家，以上情况如有雷同，绝非巧合）

以下介绍的几位就是我的室友兼观察对象：

睡在一号铺的大师，作为本寝惟一一名非玩家。本不该进入此行列，皆因一次意外改变了一切。拥有着"大师"如此张扬的外号，并非此君某方面达到大师级水准。只因其本人喜欢在夏天来临的时候，把头上青丝剃个精光。且平素沉默寡言，若再在脖子上挂串念珠，绝对一副得道高僧的模样。话说大师在一次意外当中把一只脚弄成了骨折，经医生鉴定：一个月内不得自由活动。这对于一个20岁明显精力过剩的年青人来说，无异于致命打击。为安抚其受伤的心灵，吾将心爱的GBA及《封印之剑》借给他。怎料从此就陷入了万劫不复之地。

那天我将GBA及一本攻略丢给大师之后，就去了上课。回来的时候，看他的存档，着实把我吓了一跳。大师乃个性之人，在游戏中更把他的个性发挥得淋漓尽致。可以说是极具冒险精神吧，（无知的菜鸟）往往战斗一开始，便实行全军突击。所以游戏进行到第四关，出战人员已所剩无几。看他玩游戏，我只能替游戏中战死的一众角色感到悲哀。但有失便有得，之后他在斗技场耗的时间，要比别人少得多。更一举免除了选择练级角色的烦恼，因为就剩那几个人要练满还不简单。在我等指点下，最终大师更用其独有游戏方式，创下了本寝《封印之剑》通关存活人物的最低记录。（很多可说得人物都被他直接杀了，寒……）

但说到玩《FE》追求完美、战略性，在寝室内，则三号铺的黑人同学处于绝对统治地位。此君拥有着非洲人都自叹不如的健康肤色，黑得纯正无比，毫无杂质。在黑夜中，与环境的融合度能达到100%，而其更以《魔兽争霸III》中暗夜精灵的恶魔猎手自比，那不是黑人是什么？黑人同学玩《FE》的时间比我长，从SFC时代便已开始接触。所以他的每一次移动都经过深思熟虑，这点跟大师那菜鸟完全相反。而游戏中的隐藏要素，也基本上都被他发掘了出来。我有足够理由相信凹点、乱数等设置，就是为了这类玩家而安排的。

此君追求完美，已到了令人发指的地步。常常为了一个小失误，便将玩了数个小时的关卡读档重打。久而久之，我等观战者也分不清究竟是他在玩游戏，还是游戏在玩他。看其满足的表情，更让人非常怀疑其是否有着精神被虐倾向。不过真不得不佩服他屡战屡败，屡败屡战的精神。而黑人同学更是全寝最先将游戏困难模式通关，并且全部角色存活之人。但这也使他变得狂妄自大，常常口出狂言："以吾精明的战略头脑、缜密的思考方式，若生在乱世必将是诸葛孔明般的英雄人物！可惜生不逢时！"结果往往是全寝无视其胡言乱语及存在，继续做自己的事情。

最后一位登场人物，是使用网名"风一样的男子"，我们简称其"疯子"的四号铺兄弟。

"疯子"这名字一听就知是性情中人，其人性格豪爽、不拘小节，但随之而来的问题就是情绪容易失控。记得陪他到街机厅玩《KOF》时，摇杆、按键都好像随时要脱离机台似的。正是这个原因使我打消了购买《KOF EX2》的念头，因为GBA我还想再玩上一段时间。即便没有《KOF EX2》，我的GBA还是劫数难逃。因为疯子兄在玩《FE》时，每有我方角色阵亡。就免不了要显露出其性情中人的特色，使我的GBA与坚硬的桌面来次亲密接触。

除此之外，此君在出战人物选择上，亦存在着大多数《FE》玩家都有的样貌歧视和职业歧视。（这多少跟游戏制作人有关）。不过其与一般男性玩家喜好不同，他喜欢的是大叔类的男勇者、杀手、贤者等角色，几乎不用女性（狂汗……）和弓箭手、重甲骑士等角色。其中最夸张的是他培养的一名贤者，把所有得到的道具都用上了。移动力达到8，生命值是60，其它方面的数值也是高得吓人，真正做到了一夫当关，万夫莫开的境界。

一口气介绍了3位我身边的FE玩家，虽然他们的水平参差不齐、性格各异。但这无损他们从《FE》当中找到属于自已的那份乐趣。用"疯子"的话说就是："别人笑我太疯癫，我笑他人看不穿！"这样不就很好了吗？

拙文到此告一段落，若能博得各位一笑，那我的目的就算达到了。

最后我祈祷文中所写的几位主角发现本文后，可以控制好自已的情绪。切勿对我使用满清十大酷刑，更不要在寝室门上贴张写有XXX与DOG不得进入的告示。

但现实是如此残酷，结果有谁晓得呢？

# 超级马里奥兄弟之 FOR 掌机王SP


































冒出
好好大干一场！！


死
咬
哎哟！什么东西？！抢包啊！来警察啊！


ML pipe
哈哈，终于勉强赞到足够的钱修理NDS啦，爽歪了！


说三
道四
嗯？人类世界的家伙？


一边去！非共荣人士不能进入！
都说了证件被抢了啊


二位累了吧？来，给你们一人一台PSP玩，歇息歇息
好像很高级
……
嗯，都是自己人，随便进


什么？PSP?
对，这是我们克尼公司的最新娱乐设备，如此这般……
能过目一下吗？
OK


这款游戏机具有最棒的显示效果以及完美的造型设计…………!!


见鬼了！！我怎么把机器模型自己留了下来却把真货给了那俩蘑菇？！？！？！
……


呵呵，有招了，我真是天才！


来个比较性展示，您先把贵国正在流行的NDS当成镜子照照。
？？


啊！我的脸怎么变得异常畸形和苍老啊？！
分
裂


您再换PSP试试。
但愿会好一点……


这才是我英俊帅气的脸呐！
PSP
完
整


这种好东西，应该大量在本土发行。
一切照您的办


索尼的家伙要来蘑菇王国贩卖PSP吗？蘑菇大臣这老糊涂算指不上了，我要靠自己的号召力来打倒索尼！


蘑菇王国——商业街
人群
SONY
聚集


路过也过来瞟两眼！新型高级游戏机PSP发售啦！现在购买可享受9.8折优惠！
画面超好啊。
我要一个！


呵呵，照这样发展下去的话，打倒任天堂太容易了。


抵制PSP
打倒索尼 SONY 资本主义
还我商业街
索尼快消失！
大家不要买索尼的东西！

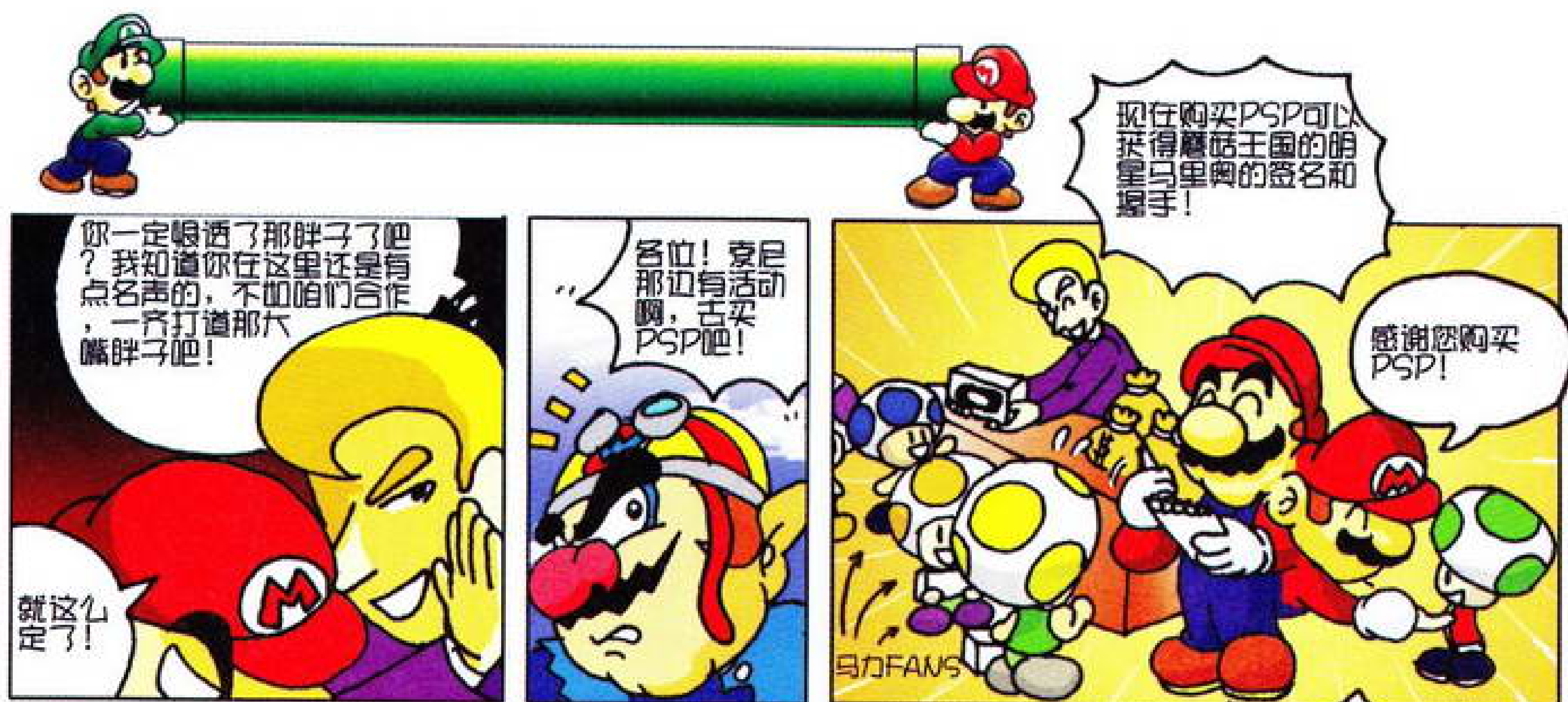

议论
纷纷
呵呵，我的号召力的确不小啊！


啧？瓦里奥？？


商业竞争是这样地！
《爆砸瓦里奥制造》提前发售！大家快买啊！
Wario ware


冷落
哦，这才是我一直想要的！
差点花了冤枉钱。


喂，你是叫马里奥吧？
太气人了！瓦里奥这家伙竟然这么轻易的……


你一定恨透了那胖子了吧？我知道你在这里还是有点名声的，不如咱们合作，一齐打道那大嘴胖子吧！
就这么定了！
各位！麦尼那边有活动啊，去买PSP吧！
现在购买PSP可以获得蘑菇王国的明星马里奥的签名和握手！
感谢您购买PSP！
马力FANS


嘿嘿，就凭你？想赢我还早1000000光年！
你这死要面子的叛徒！


谢谢购买！
买《瓦里奥制造》可以获得明星莫哪的签名写真
莫哪FANS


怎么回事？我的一世努力换来的人气竟然被这么个刚出道的小姑娘给盖了？！那么……

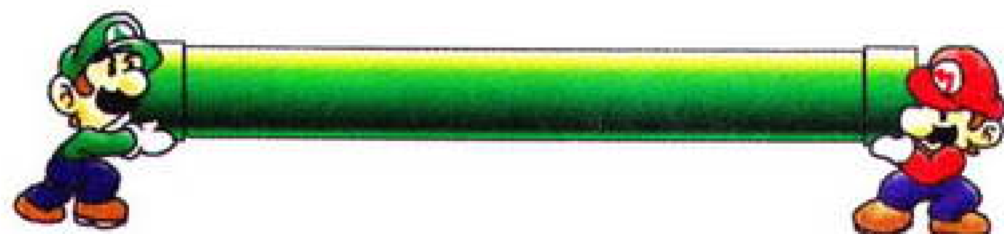

我也要
给我来一台！
嘿，好耶！加油！
为什么我也非得参加呢
扑腾扑腾
这个有意思。
买PSP来吧，可以看到马里奥原地打转30圈，路易基空中摇腿30秒的杂耍表演！


马里奥这白痴，处处跟我过不去，逼我使大招呢……


瓦里奥先生，您这是何意啊？
店员


购买NDS即可看到真人版旋转瓦里奥制造！
快停手！成本很高的！


太完美啦！！
快去看更有意思的节目！
既然这样的话，那我就……
喂！你……
唰唰




挑战你的钱包！五台PSP空手道劈！


看那边看那边！
真刺激！帅呆了！


那么，请各位欣赏更加精彩的……


空中10台NDS顺间击破！！


哇噻，这边的更有技术含量！
看猴戏啊！
看猴戏啊！


所有的蘑菇们最后除了看表演外什么也没买，双方是精疲力尽了。


我都听说啦！拿不回利润来就解雇你！
好……好的。


你这粗鲁的家伙，让你喊两句却弄成了这么乱？！
这点东西值什么钱？


PSP损失费，店铺修补费，精神损失费，利润补偿……
合算成你们的蘑菇币是……
38亿五千万元蘑菇币！
石化
溜~~


别跑！你要付主要责任！我要起诉你！
到底算是成功了呢还是失败了呢？


再拖拖！
后年给你们！
老板啊！我们的工钱呢？
热线中

# 掌机游戏综合发售表

7月下旬三大现役掌机上的软件阵容都非常豪华：《新·我们的太阳》是GBA上久违了的大作，前两作的高超素质让玩家们对这次的新作更是充满了期待；NDS方面摆出了《钢炼》、《游戏王》等根据动漫改编的作品，后者如今在日本已属过气英雄，不知这次在NDS上的全新出击能否挽回其昔日的辉煌；PSP方面，《天地之门》、《战国Cannon》等都是非常值得一玩的原创大作，而《天诛 忍大全》集游戏性和收藏性于一体，是一道动作游戏玩家绝对不可错过的丰厚大餐。

## 发售表阅读提示

**1**.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

**2**.红色字体为受瞩目游戏。

**3**.除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

## 2005年 GAMEBOY ADVANCE



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7月21日 | 死神BLEACH 血染尸魂界<br>BLEACH 紅に染まる尸魂界 | Sega | ACT | 4800日元 |
| | 机动剧团哈罗剧组 哈罗噗哟噗哟<br>机动剧团はろ一座 ハロのぷよぷよ | Bandai | PUZ | 4800日元 |
| 7月28日 | 新·我们的太阳 逆袭的撒巴塔<br>新・ボクらの太阳 逆袭のサバタ | Konami | ACT | 价格未定 |
| | 美丽祭师二人组 MaxHeart<br>ふたりはプリキュア MaxHeart マジ? マジ!? ファイトdeINじゃない | Bandai | ACT | 4800日元 |
| | 金色卡修 卡片大乱斗GBA<br>金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE for GBA | Banpresto | TAB | 4800日元 |
| 8月 4日 | B－传说! 战斗比达人 炎魂<br>B－传说! バトルビーダマン 炎魂 | Atlus | ACT | 4800日元 |
| 8月11日 | 马达加斯加<br>マダガスカル | Bandai | ACT | 4800日元 |
| 8月25日 | 国夫君 热血收藏1<br>くにおくん 热血コレクション1 | Atlus | ACT | 4800日元 |

## 2005年 Nintendo DS



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7月14日 | NARUTO 火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸<br>NARUTO－ナルトーナルトRPG2 千鸟VS螺旋丸 | Tomy | RPG | 4800日元 |
| 7月21日 | 钢之炼金术师DS 两人的羁绊<br>钢の炼金术师 Dual Sympathy | Bandai | A·RPG | 4800日元 |
| | 洛克人EXE5DS 双生领袖<br>ロックマンエグゼ5DS ツインリーダーズ | Capcom | A·RPG | 4800日元 |
| | 游戏王 噩梦吟游者<br>游戏王デュエルモンスターズ Nightmare Troubadour | Konami | TAB | 价格未定 |
| 7月28日 | 滚滚吃豆人<br>パックンロール | Namco | ACT | 4800日元 |
| | 押忍! 战斗! 应援团<br>押忍! 斗え! 应援团 | Nintendo | ACT | 4800日元 |
| 8月 4日 | 口袋棒球甲子园<br>パワポケ甲子园 | Konami | SPG | 4980日元 |
| 8月 8日 | JUMP超级明星大乱斗<br>ジャンプスーパースターズ | Nintendo | FTG | 价格未定 |
| 8月11日 | 马达加斯加<br>マダガスカル | Bandai | ACT | 4800日元 |
| 8月25日 | 恶魔城 苍月的十字架<br>恶魔城ドラキュラ 苍月の十字架 | Konami | A·RPG | 4800日元 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 幸存少年 迷失蔚蓝<br>サバイバル・キッズ Lost in Blue | Konami | AVG | 4980日元 |
| | 泡泡龙DS<br>パズルボブルDS | Taito | PUZ | 4800日元 |
| | 露娜 创世纪<br>ルナ ジェネシス | MMV | RPG | 4800日元 |
| 9月 8日 | DigDug DS<br>ディグダグ ディギング ストライク | Namco | ACT | 4800日元 |
| 9月15日 | 逆转裁判 新生的逆转<br>逆转裁判 苏る逆转 | Capcom | AVG | 4800日元 |
| 夏 | 玩具头世界<br>トイヘッズ・ワールド | Interactive Brains | ACT | 价格未定 |
| | 天外魔境 II<br>天外魔境 II | Hudson | RPG | 价格未定 |

## 2005年

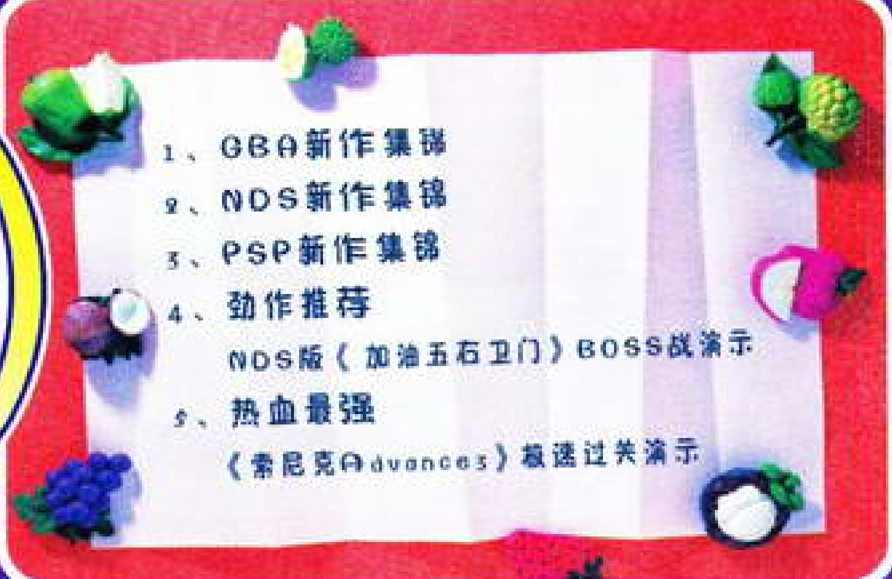
# PlayStation Portable

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7月21日 | 星际战士<br>スターソルジャー | Hudson | STG | 4800日元 |
| | 天地之门<br>天地の门 | SCE | A・RPG | 4800日元 |
| 7月28日 | DORASLOT 巨人之星 II<br>ドラスロット 巨人の星 II | Dorasu | TAB | 3800日元 |
| | 实话怪谈《新耳袋》第一章<br>实话怪谈《新耳袋》一ノ章 | Metro | AVG | 3800日元 |
| | 天诛 忍大全<br>天诛 忍大全 | FromSoftware | ACT | 4800日元 |
| | 战国Cannon 战国ACE第三章<br>战国キャノン SENGOKU ACE EPISODE III | X－nauts | STG | 4800日元 |
| | 携带互动剧场 双面女郎<br>やるドラポータブル ダブルキャスト | SCE | AVG | 3800日元 |
| | 携带互动剧场 拥抱季节<br>やるドラポータブル 季节を抱きしめて | SCE | AVG | 3800日元 |
| | 携带互动剧场 桑巴吉他<br>やるドラポータブル サンバギータ | SCE | AVG | 3800日元 |
| | 携带互动剧场 雪割之花<br>やるドラポータブル 雪割りの花 | SCE | AVG | 3800日元 |
| 8月 4日 | 太鼓之达人 携带版<br>太鼓の达人 ぽ～たぶる | Namco | MUG | 4800日元 |
| | 水银<br>【Hg】ハイドリウム | SCE | ACT | 3800日元 |
| | 洛克人DASH 钢之冒险心<br>ロックマンDASH 钢の冒险心 | Capcom | A・RPG | 3800日元 |
| 8月11日 | 机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱<br>机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系谱 | Bandai | SLG | 4800日元 |
| 8月25日 | 十二勇士 战国封神传<br>Twelve～战国封神传～ | Konami | S・RPG | 4980日元 |
| | 龙战士III<br>ブレス オブ ファイアIII | Capcom | RPG | 4800日元 |
| | 信长的野望 天翔记<br>信长的野望・天翔记 | Koei | SLG | 4800日元 |
| 9月 1日 | 死神BLEACH 灵魂升温2<br>BLEACH ヒート・ザ・ソウル2 | SCE | FTG | 4800日元 |
| 9月 8日 | 洛克人DASH2 伟大遗产<br>ロックマンDASH2 エピソード2 大いなる遗产 | Capcom | ACT | 3800日元 |
| 9月15日 | 攻壳机动队 狩人领域<br>攻壳机动队 Stand Alone Complex 狩人の领域 | SCE | FPS | 4800日元 |
| 9月22日 | 公主的皇冠<br>プリンセスクラウン | Atlus | A・RPG | 4800日元 |
| | 高达 战争策略<br>ガンダム バトル タクティクス | Bandai | ACT | 4800日元 |
| 9月29日 | 电车GO! 携带版 山手线篇<br>电车でGO! ポケット 山手线编 | Taito | SLG | 3800日元 |
| | 罪恶工具XX #RELOAD<br>GUILTY GEAR XX #RELOAD | Sega | FTG | 3800日元 |
| 夏 | 漫画同人会 携带版<br>こみっくパーティー ポータブル | Aquaplus | AVG | 4800日元 |

VOL.20

# 口袋光环

## 精彩内容导视




## GBA新作集锦




收录《甲虫王者》,《桃太郎电铁G》,《幻想少年》,《西格玛星传说》等4款GBA游戏的演示影像。

## PSP新作集锦



备受瞩目的主视角射击游戏《机密武装》登场了,游戏的表现到底如何,请关注我们的试玩演示吧。另外还有SCE新作《拳道》的影像。

## NDS新作集锦







收录《索尼克冲刺》,《游戏王 噩梦吟游者》,《应援团》,《 幕府武士》以及《纳米漂移》等NDS新作的全新影像。

## 劲作推荐



NDS版《加油五右卫门》BOSS战演示

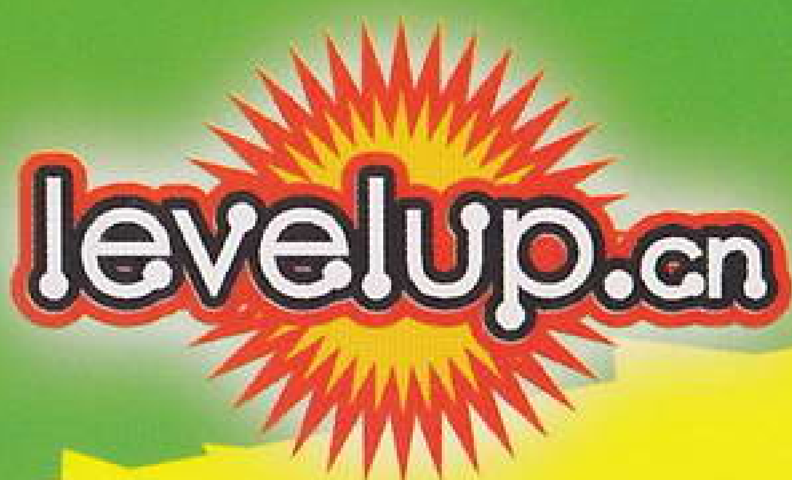
江户风格浓厚的NDS版《加油五右卫门》,关底的BOSS各具特色,对付他们的方法匪夷所思,让我们看看主角是如何打败他们的吧。

## 热血最强



《索尼克 Advance3》极速过关演示

继上次的无伤BOSS战之后,我们这次为大家献上《索尼克》这个系列的精髓——极速过关的影像,希望大家会喜欢。






注：以上图仅作为示例

levelup.cn

主页、新闻专版
游戏（攻略）专题

上线测试喽！

详情请点击
levelup.cn 查看



都来过把总监瘾



对网站的测试指指点点，像网站总监那样指导网站的改进方向，搞出一个真正属于玩家自己的网站，并赢得 levelup 永久保留的网络贡献度！来吧，登录 levelup.cn，当一回掌舵人！

THE KING OF POCKETGAMES

# 掌机王SP Vol.21

# 8月1日 全国上市

## 超值赠品



赠 神秘礼品



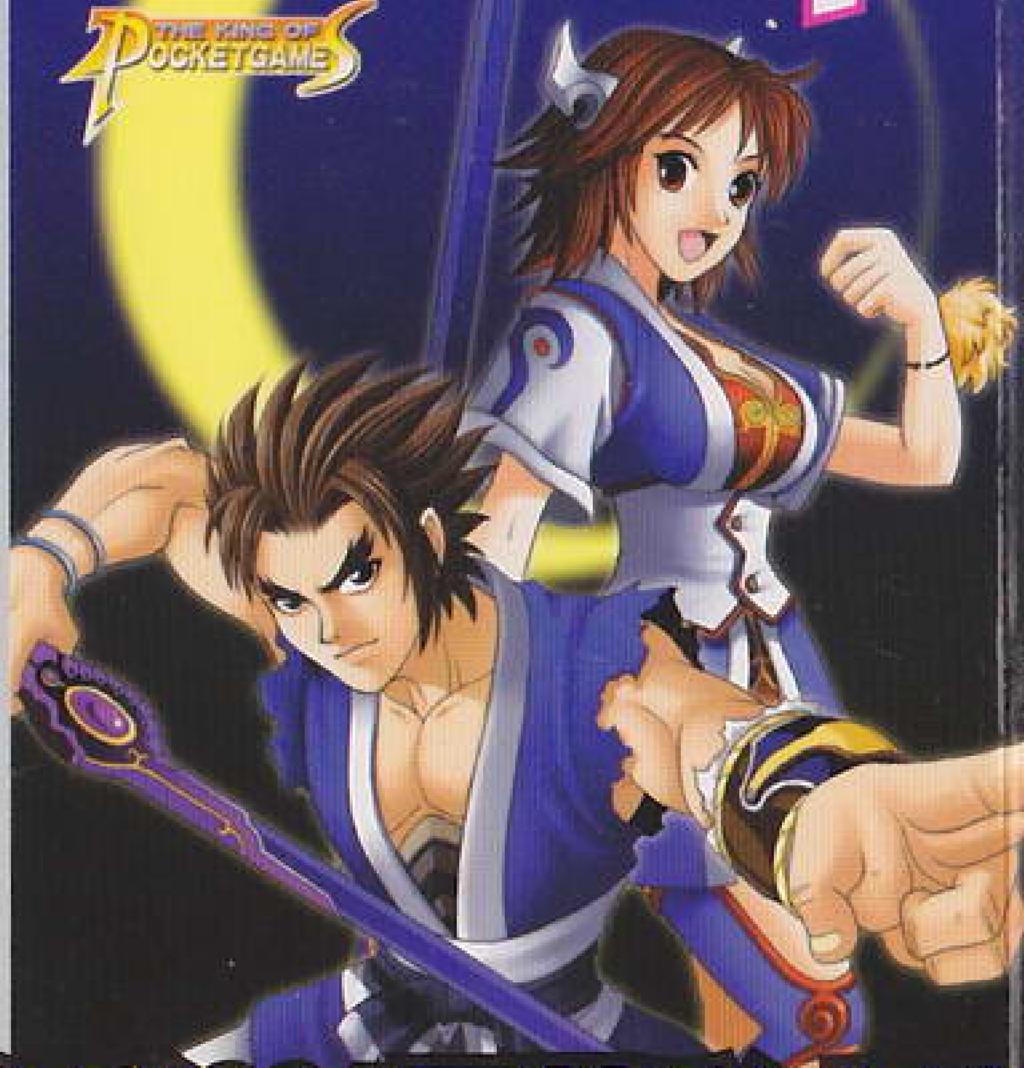
赠 火焰之纹章钥匙扣




赠

**口袋光环**

更多精彩掌机游戏影像，敬请关注口袋光环。




## 全彩224页精彩内容

**特别企划**

盛夏避暑谈——游戏中的避暑胜地

**攻略满载**

东方武侠A·RPG大作：《天地之门》（PSP）

超人气动漫游戏攻略三连发：《火影忍者RPG 2》（NDS）、死神BLEACH（GBA）、武器种族传说（GBA）

另类卡片对战游戏：《甲虫王者》（GBA）

## 幸运大抽奖

——时尚掌机等你拿







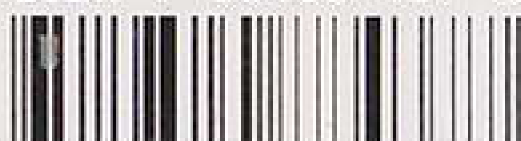



## —每辑都有大奖—每辑都有惊喜—

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP以及SMS2记忆棒，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第21辑将公布第19辑大奖名单，别错过。


定价：12元

ISBN 7-88488-437-2


口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品